Jen 99[90] Kč s DVD

CITY OF HEROES & VILLAINS
NÁVYKOVÁ ONLINOVKA NA 14 DNÍ ZDARMA

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOUPĚ

První informace
Call of Duty 4
Populární akce se vrací! PC verze potvrzena

Podrobná recenze
Lord of the Rings: Shadows of Angmar
Konečně onlinovka, která pokoří World of Warcraft!

PSP Speciál
Nejzajímavější hry, dlouhodobé zkušenosti, rady a tipy k nákupu, vyplatí se investice?

ČERSTVÉ INFORMACE: Splinter Cell: Conviction ▪ GTA IV ▪ Forza Motorsport 2 ▪ World in Conflict ▪ Devil May Cry 4 ▪ Tom Clancy's EndWar ▪ Guild Wars 2 ▪ Colin McRae: DiRT ▪ Resident Evil: The Umbrella Chronicles ▪ Huxley ▪ Saboteur ▪ Company of Heroes: Opposing Fronts

5/2007
cena: 99,90 Kč (149,90 Sk)
9 771214 919013 05

Blackbeard čeká...

Tortuga
Two Treasures

Akční příběh plný pirátů, proradnosti i lásky právě v prodeji.

ČESKÁ VERZE CZ TITULKY

PC DVD ROM

www.tortugagame.com

© 2007 Ascaron Entertainment (UK) Ltd. Všechna právy vyhrazena. www.ascaron.com

V České republice vydává a distribuuje CENEGA CZECH s.r.o., Naskové 3, Praha 5, www.cenega.cz, info@cenega.cz.
V Slovenskej republike distribuuje CENEGA SLOVAKIA s.r.o., Lamačská cesta 8, Bratislava I, www.cenega.sk, info@cenega.sk

CENEGA

ASCARON

PŘEDPLAŤTE SI DOUPĚ ZA 349 KČ
Informace najdete na predplatne.cpress.cz

Kamil Gric, (ex)šéfredaktor

SMĚR KONZOLOVÉ VODY

Nejspíše to víte, neboť jste neunikli spekulacím či snad lépe oficiálnímu potvrzení na stránkách našeho sesterského webu. Doupě a Doupě.cz se od počátku června letošního roku dočkají bratra západní krve, licencovaného Oficiálního Xbox 360 magazínu, kterým se rodina herních médií vydavatelského domu Computer Press rozrůstá do trojčlenné podoby. Máme radost. V redakci je stále plno, více se hraje a především hojně diskutuje o každé maličkosti související s tím či oním titulem. Doupěte se však vznik nového periodika nedotýká jen okrajově – jeho směrem s definitivní platností zamířila nejen moje maličkost, ale také konzolový guru Karel Kališ, aby bylo Doupě svěřeno do rukou Honzy Morkese, jenž byl u jeho zrodu před dvěma a půl lety.

Odpusťte mi zradu, drazí příznivci dobrého PC, ale nový impuls prospěje každému z nás a věřím, že malá redakční rošáda se pozitivně odrazí na všem, co tak rádi a často čtete – ať už jde o Doupě papírové či webové, nebo nový tištěný časopis se zaměřením na Xbox 360. O konzoli Xbox 360 si můžete myslet ledacos. Je však na ní dobře patrné, kterak se Microsoft učí šetrněji a v rukavičkách pohybovat po herní scéně a získávat pro sebe důležité vývojáře. To, co jsme kritizovali v souvislosti s prvním Xboxem, už u dvojky absentuje a nabídka atraktivních her je několikanásobně širší. Situace na českém trhu nás přesvědčila, že si majitelé a fanoušci Xboxy 360 zaslouží vlastní časopis, striktně vymezený na dění okolo jejich konzole, který je navíc plný exkluzivních informací a grafických podkladů. První číslo dorazí na stánky už 14. června za cenu 299 Kč, ve formátu SuperA4, s přídavnou hodnotou v podobě funkční DVD přílohy, tištěné A5 brožury s popisem konzole Xbox 360 nebo plakátem – a samozřejmě s řádnou porcí informací a testů, které nenajdete nikde jinde. Chcete vědět víc? Sledujte webové Doupě.cz.

Tím menší promo nového projektu končí a na své si přijdou i ti, kteří u předcházejících řádků usínali nudou. Květnové Doupě bylo jedním z těch, na nichž se projevilo hektické dění všude okolo a především pak chudá sezóna, kdy jsme opravdu kvalitní tituly spočítali na prstech jedné ruky. Naštěstí se našla překvapení, jež zafungovala jako spásný dar z nebes. Například takový masivně multiplayerový Pán prstenů. Proslýchalo se o něm, že je jen sprostou kopií World of Warcraft, která vsadila na zasazení do atraktivního světa Středozemě. Pravda je někde uprostřed: v každém případě je příjemná, neboť v hlavní recenzi tohoto čísla hodnotíme jednu z nejpovedenějších online her všech dob.

Onlinové hraní je vůbec svým způsobem typické pro aktuální číslo, když každému z vás přinášíme možnost výletu do světa, kde budete i vy neohroženým hrdinou. City of Heroes se sbírkou největších hrdinů a komiksových postav si můžete díky trial klíči (najdete jej na straně 114) vyzkoušet po dobu 14 dnů a to už jistě stojí za to. Pokud vás však přeci jen zajímá především čtení, máme pro vás řadu detailních odhalení v čele se strategií World in Conflict, nechybí rozsáhlý speciál o Sony PSP nebo recenze GeForce 8600 GTS. Následující stránky totiž ani zdaleka (i přes probíhající okurkovou sezónu) nejsou na zajímavý obsah chudé.

Na závěr už jen krátké rozloučení. Sbohem, drazí přátelé. Loučím se z úvodní strany Doupěte, nikoli však z těch následujících – u článků budete mé i Karlovo jméno vídat nadále, vždyť sedíme jen jediný metr od místa, kde bude staronová redakce v tvorbě Doupěte pokračovat.

JAK HODNOTÍME?

Doupě tvoří redakční tým s mnohaletými zkušenostmi v herní oblasti. Za tu dobu si již vypracoval vlastní metodiku hodnocení her. Nenadhodnocujeme, ani se nesnažíme kvůli snaze o větší „intelektuálnost" dávat titulům méně, než si zaslouží. Naše hodnocení zohledňuje nejen náš celkový dojem z hraní, ale také situaci v daném žánru a případnou konkurenci. Jedno číslo není všemocné, přesto můžete brát níže popsané milníky v recenzích Doupěte za závazné.

3 ZÁKLADNÍ PRAVIDLA RECENZÍ

[1] Doupě je magazínem všech hráčů a i recenze tomu odpovídají. Nezahltíme vás tunou zkratek a slangových výrazů jen proto, abychom vypadali chytřejší. Píšeme jasně a srozumitelně tak, aby si v textu našli své jak fanoušci žánru, tak začínající.

[2] Recenze Doupěte hru opravdu hodnotí a ne jen popisují. Čistý popis si můžete přečíst na krabici nebo v internetovém obchodě.

[3] Číselné hodnocení a recenze nejsou dva odlišné světy. Každá recenze Doupěte svým vyzněním koresponduje s číselným verdiktem na konci. Skvělá hra si nadšenou recenzi zaslouží!

SPECIÁLNÍ OCENĚNÍ

Čtyři vyvolené a nejzajímavější hry se v každém Doupěti dočkají zvláštní pocty.

BODOVÉ HODNOCENÍ RECENZÍ

10 Čistá materializace herní nirvány. Hra, která dokáže přitáhnout a vyždímat všechny bez ohledu na národnost, přesvědčení, rasu a značku myši. Zkrátka naprostá bomba!

9.0 Vynikající titul, jenž udrží u obrazovky od prvního spuštění po závěrečné titulky. Často vysoce originální nebo alespoň inovativní hra, ve které ale mohou zarytí hnidopiši nalézt pár minoritních chyb.

8.0 Skvělá hra, u níž se již nekladou takové nároky na originalitu a nápady, hraje se ovšem stále báječně. Nedostatky jsou kosmetické, od sporné grafiky, délky až po obsazení slizkého mutanta na místo, kde mohla být sličná bojovnice.

7.0 Ačkoliv jde o silný nadprůměr, nedostatky začínají zasahovat do hratelnosti. Jinak vynikající hru může komplikovat ovládání nebo jednoduše nuda, která se dostaví po pár hodinách hraní. Klady však ženou hráče bez problémů dál.

6.0 Dobrá hra, která překvapuje řadou prvků, ale jiné ji zákeřně kazí. Skvělý nápad může být zabalen do nevzhledné grafiky, provařeného konceptu, ovšem při odhlédnutí od chyb se lze stále bavit.

5.0 Dokonalý průměr, který hráče nepohorší, nenadchne, nemusíme se k jeho hraní přemáhat, ale zároveň po delší době nenalezneme pocit naplnění jako u lepších titulů. Jako chvilkové odreagování dostačující volba.

4.0 Začínají se objevovat prvky, které vyloženě komplikují vlastní hraní. Chyby v programu, grafika rozhoupávající žaludek nebo příběh se syndromem telenovel prohnaný průmyslovým lisem a další.

3.0 Špatná hra, v níž naleznou světlé stránky pouze skalní příznivci. Zápory provádějí puč, chápou se vlády a nutí běžného hráče k přemáhání, aby u obrazovky z jakéhokoliv nepochopitelného důvodu setrval.

2.0 „Za co jsem to utratil peníze?" vykřikne hráč po spuštění dvojkového titulu. Pokud po zvolání nenásleduje infarkt, dočká se koncentrace toho nejhoršího, čeho lze v herním designu dosáhnout.

1.0 Vtípek osudu, prvotní úkaz herní apokalypsy a skutečný důvod, proč vytáhnout redakční likvidátor hloupých her™. Před podobně označenými hrami proveďte zaklínání osmé úrovně na kilometrovou vzdálenost.

OBSAH

28 [WORLD IN CONFLICT]
Strategie, která hodlá zaútočit battlefieldím způsobem!

52 [NEJLEPŠÍ HRY PODLE PÁNA PRSTENŮ]
Vše co jste chtěli vědět o virtuální Středozemi

CO NAJDETE V DOUPĚTI?

3 Editorial
4 Obsah
6 Redakční stránka

LOADING

[Novinky]
10 Tom Clancy's End War
11 Resident Evil: Umbrella Chronicles
12 Grand Theft Auto IV
14 Saboteur
15 Stuntman: Ignition
16 Splinter Cell: Conviction
17 The Club
18 Call of Duty 4
19 Civilization IV: Beyond the Sword
19 Company of Heroes: Opposing Fronts
19 HoM&M V: Tribes of the East
20 Guild Wars 2
21 Boogie
22 Uncharted: Drake's Fortune

11 TOP 10
16 Progaming
21 Jazykový koutek
23 Jízdní řád
24 Bleskem ze světa her
25 Byznys
26 Pavlač

[Preview]
28 World in Conflict
34 Forza Motorsport 2
36 Devil May Cry 4
38 Colin McRae: DIRT
39 Sacred 2: Fallen Angel
40 Huxley
42 Frontlines: Fuel of War
44 Ghost in the Shell

PC RECENZE

[Recenze]
48 The Lord of The Rings Online: Shadows of Angmar
52 Nejlepší hry podle Pána prstenů
56 Spider-Man 3
58 Dawn of Magic
60 Tomb Raider: Anniversary
62 Rush for Berlin
64 Spellforce 2: Dragon Storm
65 Sam & Max Episode 5: Reality 2.0
66 City of Heroes
68 Aura 2: The Sacred Rings
69 Nitro Stunt Racing
70 Bus Driver
71 Whirlwind of Vietnam: UH-1

[Budgety]
72 Hry za pakatel!

KONZOLOVÉ RECENZE

[Recenze]
72 PSP Speciál
80 Tomb Raider Anniversary
82 Earth Defence Force 2017
83 Ratchet and Clank: Size Matters
84 Gurimin
85 Exit 2
87 Divine Summoner

[Budgety]
88 Hry za pakatel!

BONUS ZONE

[Rubriky]
90 Hitparády
91 Herní kviz
92 Rozšířený zážitek: Half-Life 2
95 Nostalgie: Theme Hospital
96 Naostro: Andrej Dula, Sony
98 Freehry
99 Hry na mobil
100 Hráčův rádce – záchranářem snadno a rychle
101 Blog
108 Listárna
110 Obsah CD/DVD

[Hardware]
102 Hardware News
104 Quadcore vs. hry
105 TEST: Logitech Cordless Desktop MX5000 Laser
106 TEST: Střet generací (DX9 vs. DX10)

NEW

WANT

BOUNDLESS ENERGY

Stvořen ke hraní

WANT - jsou vytuněné a do detailu promyšlené originální počítače zaměřené na maximální výkon ve hrách. Díky použití speciálně vybraných komponentů dokážeme zvýšit výkon těchto sestav v řádu desítek procent se zachováním maximální stability, ale také záruky a ceny.

Want Trauma NEW

- procesor: **dvoujádrový A64 X2 3800+**
- paměť: **1024MB 800MHz**
- grafika:**7600GS 256MB DDR3 Goes Like Hell**
- pevný disk: **160GB SATA II 7200ot.**
- mechanika: **DVDRW dvouvrstvá SATA**
- ostatní: **zvuk 5+1, síťovka 10/100/1000, RAID**

výkon procáku jde zvednout až na skvělých 4500+ a grafika s pamětmi DDR3 jde zvýšit tak o 20%, skvělý základ pro solidní herní zážitek

cena: **15 980,-** včetně DPH

Want Fury NEW

- procesor: **dvoujádrový A64 X2 4200+**
- paměť: **1024MB 800MHz**
- grafika: **7600GS 256MB DDR3 Goes Like Hell**
- pevný disk: **250GB, SATAII, 7200ot.**
- mechanika: **DVDRW dvouvrstvá SATA**
- ostatní: **zvuk 5+1, síťovka 10/100/100, RAID,1394**

procák dostaneš až na 4900+, u grafiky platí to samé co u WANT Trauma, větší hardisk tě také určitě potěší

cena: **17 820,-** včetně DPH

Want Show NEW

- procesor: **dvoujádrový A64 X2 5000+**
- paměť: **1024MB 800MHz**
- grafika: **ATI Radeon X1950GT, 256 MB GDDR3**
- pevný disk: **320GB, SATAII, 7200ot.**
- mechanika: **DVDRW dvouvrstvá SATA**
- ostatní: **zvuk 7+1, síťovka 10/100/100, RAID,1394**

to co se zdálo ještě před pár týdny nedostupné můžeš mít za mrzký peníz i TY! Procák X2 5000+ určitě nemusíme nijak představovat…

cena: **23 890,-** včetně DPH

Want Bondman NEW

- procesor: **Intel DualCore2 E6320 4MB**
- paměť: **1024MB 800MHz**
- grafika: **ATI Radeon X1950XT, 256 MB GDDR3**
- pevný disk: **320GB, SATAII, 7200ot.**
- mechanika: **DVDRW dvouvrstvá SATA**
- ostatní: **zvuk 7+1, síťovka 10/100/100, RAID,1394**

klasika od Intelu, ale s novou **4MB cash,** taktovat jde stejně dobře až na neuvěřitelných 2x3GHz… co k tomu více dodat?

cena: **26 890,-** včetně DPH

Want Hawk NEW

- procesor: **Intel DualCore2 E4300**
- paměť: **1024MB 800MHz**
- grafika: **ATI Radeon X1950GT, 256 MB GDDR3**
- pevný disk: **250GB, SATAII, 7200ot.**
- mechanika: **DVDRW dvouvrstvá SATA**
- ostatní: **zvuk 5+1, síťovka 10/100/100, RAID,1394**

základní dvoujádro od Intelu Tě prostě nemůže zklamat, navíc v kombinaci s grafikou v pohodě zapaříš i Supreme Commander na full detaily

cena: **19 987,-** včetně DPH

Want Full NEW

- procesor: **Intel DualCore2 E6600 4MB**
- paměť: **2x1024MB 800MHz**
- grafika: **GeForce 8800GTS/HTDP 768MB DDR3**
- pevný disk: **500 GB SATAII/300 7200ot, 16MB**
- mechanika: **DVDRW dvouvrstvá SATA**
- ostatní: **zvuk 7+1, síťovka 10/100/100, RAID,1394**

tenhle stroj není pro každého….procák, 500GB HDD a grafika 8800GTS s 768MB DDR3 pamětí je sen každého pařana…

cena: **38 971,-** včetně DPH

Want Mutant NEW

- procesor: **Intel DualCore2 E6600 4MB**
- paměť: **1024MB 800MHz**
- grafika: **GeForce 8600GTS/HTDP 256MB DDR3**
- pevný disk: **320GB, SATAII, 7200ot.**
- mechanika: **DVDRW dvouvrstvá SATA**
- ostatní: **zvuk 7+1, síťovka 10/100/100, RAID,1394**

vyšší z řady dvoujáder od Intelu jde samozřejmě zase vytunit a tentokrát jsme přidali grafiku s tím nejnovějším čipsetem a podporou DirectX10...

cena: **30 842,-** včetně DPH

Většina z vás, hráčů, chtěla změnit možnost koupě PC WANT bez operačního systému... vycházíme vám tedy vstříc a od května si můžeš svého WANTa pořídit i bez OS. Samozřejmě Ti doporučujeme zaplatit Billovi za legální operační systém... a navíc tím získáš přetaktování a vyladění bez ztráty záruky. Cena OS: 2490,- včetně DPH *(v ceně je instalace + přetaktování + vyladění výkonu)*. Sám se rozhodni co je pro tebe lepší....

Použity pouze dvoujádrové procesory AMD X2 a Intel Core2Duo.

ZDARMA
špičková herní laserová myš

NEW: na našich stránkách www.want.cz si můžeš svého WANTa doupravit podle tvé představy… vybrat si jinou skříň, přidat paměť nebo HDD… je to pouze na tobě.

Nákup na splátky po telefonu nebo přes internet - 6 měsíců bez navýšení!

www.want.cz

obchod tel.: **377 222 856, 373 729 576, 775 666 543,** e-mail: **obchod@want.cz**

vyrábí a dodává: Intercomp Plzeň, s.r.o, náměstí Republiky 3, Plzeň 30100 INTERCOMP

Změna cen a sortimentu vyhrazena.

Měsíc v redakci

KAMIL GRIC
ŠÉFREDAKTOR

Duben byl pro mě měsícem, v němž jsem lámal rekordy – pracovní především. Už není tajemstvím, že příští měsíc vstoupí na stánky první číslo Oficiálního Xbox 360 magazínu, u jehož zrodu (trval více než rok!) jsem stál. A tak jsem v dubnu pracoval a zase pracoval, snažil se Honzovi co nejvíce v poklidu předat Doupě a zároveň pokračovat v přípravách nového projektu. Stručně řečeno: málo spánku, hodně práce i zbytečného nervování, ale výsledek bude jistě stát za to.

TOP 3
1. **Poslední číslo Doupěte odešlo do tiskárny**
2. **První číslo Xboxu se tam právě blíží**
3. **Závody motokár na francouzském okruhu Paul Ricard**

HONZA MORKES
ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA

Švédsko je fajn země, jen má smůlu na lokalitu, někde ve Středomoří by mu bylo určitě líp (a novinářům, kteří do něj kvůli pracovním povinnostem zavítají, taky:-). Skvělý je zejména úplný zákaz kouření v restauracích. Ještě že ho nezavedli u nás! Člověk by měl chuť poflakovat se po lokálech a utekla by mu spousta zajímavých her tam venku.

TOP 3
1. **Nic mě ve Švédsku neodfouklo**
2. **(Asi za to může ten notebook v brašně)**
3. **A v jedné hře World in Conflict jsem byl dokonce nejlepší hráč:-)**

KAREL KALIŠ
VEDOUCÍ KONZOLOVÉ SEKCE

Minulý měsíc jsem si připadal jako Willy Fog na cestě kolem světa. Sice jsem tedy neopustil hranice naší milé malé republiky, ale cestování od čerta k ďáblu bylo víc než dost. Vše má ale i své světlé stránky, a tak se mi podařilo ukrátit si kodrcání se vlakem některými tituly pro NDS, na které nebyl dřív čas.

TOP 3
1. **Už se nemusí tajit Xbox magazín, hurá!**
2. **Nintendo Festival a vyhraná škatule :)**
3. **Festovní adventura Hotel Dusk**

MICHAEL STERN
VEDOUCÍ SEKCE LOADING

Uplynulý měsíc byl plný překvapení. S nedůvěrou instalovaný LotR: Online se ukázal být důstojnou konkurencí World of Warcraft a nebýt toho, že jsem měl pouze půjčen redakční login, nejspíš bych ještě poskakoval po Středozemi a lovil zajíce. Za druhé příjemně překvapil Prison Break, jenž dokázal, že seriál si skutečně může udržet vysokou laťku kvality po celé dvě série. No a pak jsou tu zkoušky, které zásluhou jarem rozdováděných profesorů padly během dvou dnů.

TOP 3
1. **Seriál Prison Break**
2. **Lord of The Rings Online: Shadows of Angmar**
3. **Menší obchodní fiasko na eBay**

MICHAL ACLER
VEDOUCÍ SEKCE DVD

Vžuuuum. Zhruba tak rychle u mě proběhl uplynulý měsíc a já mám pocit, že jsem toho opět mnoho nestihl. Nových her minimum, takže namísto pobytu u počítače jsem raději vyrážel někam ven chytat sluneční paprsky.

TOP 3
1. **Olomoucký a brněnský Majáles**
2. **Desky Tata Bojs a Xaviera Baumaxy**
3. **Práce, která mě pořád baví :)**

LADISLAV NOSÁKOVEC
STÁLÝ SPOLUPRACOVNÍK

Letní počasí mě neuvěřitelně potěšilo. Spojení sluníčka, lehkého větříku, studeného pitiva a válení se na verandě s notebookem na klíně, tomu se zkrátka nevyrovná nic. A poté, co jsem si nainstaloval staré klasiky typu Caesar, RollerCoaster Tycoon a jim podobné, neexistuje pro mě už vůbec nic. Zkuste to taky :-).

TOP 3
1. **Lenošení při svitu sluníčka**
2. **Práce, práce, práce**
3. **Staré klasiky jsou zkrátka super!**

TOMÁŠ VRÁNA
STÁLÝ SPOLUPRACOVNÍK

Nebesa se zatměla, domů mi doputoval Xbox 360 a první hra na recenzi. Přiznávám, dříve jsem byl odpůrcem všech konzolí. Teď však patřím mezi skalní fanoušky a absolutně nechápu, jak jsem to jenom s PC mohl přežít tak dlouho. Proto se řiďte heslem – kolik konzolí máš, tolikrát jsi pařmenem.

TOP 3
1. **Hraní na Xboxu 360**
2. **Xbox 360 nastojato**
3. **Xbox 360 naležato**

DAVID SLÁMA
ŠÉFREDAKTOR DOUPĚ.CZ

Kdo si hraje, nezlobí. V tom případě doufám, že si Ježíšek všimnul, jak jsem byl hodný, a připíše mi to k dobru na Vánoce – duben jsem naplnil šťastným zabavením kolegovy PSP a střídáním UMD s hrami, na které tak dlouho nebyl čas. Jen příležitostně jsem si pak skočil někam na Azeroth za odpočinkem…

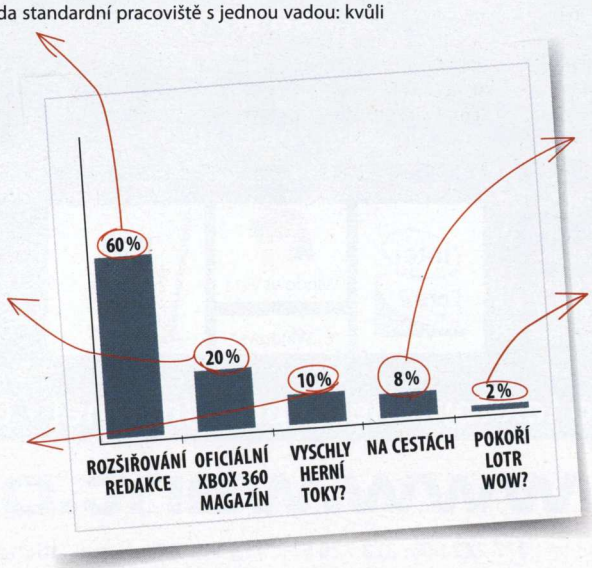
TOP 3
1. **Turnaj ve WoW kartičkách nedopadl úplně zle**
2. **Na webu se podařilo rozjet nové pravidelné články**
3. **Už umím třetinu z Melodies of Life z FF IX**

O ČEM SE MLUVÍ V REDAKCI?

1. Je nás teď všude plno. Dosavadní poměrně komorní atmosféra v redakci se mávnutím proutku změnila. Několik porad, určených jak Doupěti, tak nově spuštěnému Oficiálnímu Xbox 360 magazínu, udělalo z dosud poklidného herního hnízda standardní pracoviště s jednou vadou: kvůli neustálým debatám se tam nedá pracovat.

2. Xbox 360 je rozhodně povedený kousek hardwaru a jeho fanoušci si určitě zaslouží vlastní oficiální časopis (stejně jako ostatní next-gen konzole). Jsme docela rádi, že můžeme být těmi, kdo novému časopisu na české herní scéně vdechnou život. Na Doupěti samotném se ale pochopitelně nic nemění, to zůstává nadále magazínem všech hráčů!

3. Je zvláštní, jak v některých měsících člověk nemá, co by do DVD mechaniky hodil, jindy laser nestíhá číst všechny disky. Květen 2007 se bohužel do historie zapíše spíše úpěnlivým čekáním na jakýkoli lepší titul ke zrecenzování. No, co, alespoň jsme měli čas dohrát Stalkera!



4. Cestovní mapa Doupěte se rozrostla o zážitky z několika nových lokací. Byli jsme v Dánsku, Švédsku, Belgii, Francii… Nejzajímavější postřehy? Hrozné bruselské aerolinky, nafoukaní Francouzi, přátelští Švédové a neuvěřitelný počet kol volně na ulicích skandinávských měst.

5. Hlavní hra čísla LOTR Online: Shadow of Angmar má jasný cíl – pokořit a nahradit World of Warcraft. Podaří se jí to? Názory se různí, existuje mnoho styčných ploch obou her, stejně jako rozdílů. Pokud však hráče WoW už nebaví, je LOTR Online ideálním řešením už proto, že se nebude muset složitě učit novým návykům. Jen musíme dále tvrdit Michaelovi, že verze na recenzi byla jen časově omezeným účtem.

LOADING

Nejžhavější novinky ze světa počítačových i konzolových her

MICHAEL STERN
vedoucí sekce Loading

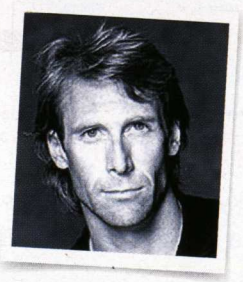
VÁLČÍME, SEKÁME UPALUJEME!

Jako by těch akcí již tak nebylo všude plno, v poslední době roztáhly svá křídla války, nestačí jim vlastní žánr a začínají fušovat i do strategií. Naše elitní jednotka Honza Morkes se s polní výbavou (neustále tvrdí, že je to notebook, ale odkdy notebooky tikají a přiváději Geigerovy počítače k nepříčetnosti?) tento měsíc vydal uzmout nepříteli žhavé informace o skvěle vypadajícím projektu World in Conflict a nad tím, co přivezl, nám musela padnout čelist. Zatímco nedávný Supreme Commander definoval mantinely klasických strategií, aktuální titul mu jeho hradby z písku boří salvou ničivých raket. Když se člověk dívá na World in Conflict v akci, téměř nepoznává, zda se mu před očima odehrává moderní střílečka, scénka z leteckého simulátoru, nebo sleduje druhý díl Zachraňte vojína Ryana. Výpravná vizuálnost je zbraní dnešních her, teď již jen zajistit, aby se nevytratila ona původní strategická složka a dobře se to hrálo.

CO MÁ PERSKÝ PRINC SPOLEČNÉHO S TRANSFORMERS?

Hráči dlouho čekali, než roztaje ledový přístup filmových studií k herním adaptacím a přestanou s nimi zacházet jako s pouhými experimenty, jejichž dosavadní (ne)úspěchy závisely víceméně na náhodě. Co také čekat, když tvůrci za scénář většinou vezmou minimalistický příběh ze hry a příliš jej neupravují pro diametrálně odlišnou filmovou výpravu, na režisérskou židli šoupnou méně zkušené osoby (v případě Resident Evil: Apocalypse dokonce kameramana) a zbytek pohřbí béčkovou produkcí? Určitou naději skýtal Peter Jackson se svým Halo, ovšem ten se od projektu stáhl do pozadí, aby se věnoval pokusům s novými typy filmových kamer. Nová naděje nyní přichází od pirátů!

Respektive od producenta Pirátů z Karibiku Jerryho Bruckheimera, jenž pro zfilmování tématiky herního Prince z Persie najal na post režiséra samotného Michaela Baye, tvůrce Skály, Ostrova nebo již téměř dokončených Transformers. Celovečerní Princ z Persie je tak jednou z prvních adaptací tvořenou již od základu jako filmový trhák s masivním rozpočtem a péčí o každou její část (scénář, triky, kamera apod.) Ačkoliv Bayovy filmy spadají do kategorie „konzumuj mě očima a ne mozkem", jeho aktuální angažování předznamenává profesionalitu celého projektu. A jelikož ten je koncipován jako trilogie, je zde určitá statistická šance, že se alespoň jeden z dílů skutečně stane nejlepší herní adaptací.



NOVINKY

10 TOM CLANCY'S ENDWAR
PS3 | XBOX 360

11 RESIDENT EVIL: UMBRELLA CHRONICLES
WII

12 GRAND THEFT AUTO 4
PS3 | XBOX 360

14 SABOTEUR
PS3 | XBOX 360

15 STUNTMAN: IGNITION
PS3 | XBOX 360

16 SPLINTER CELL: CONVICTION
PC | XBOX 360

17 THE CLUB
PC | PS3 | XBOX 360

18 CALL OF DUTY 4
PC | PS3 | XBOX 360

19 CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD
PC

19 COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS
PC

19 HOM&M V: TRIBES OF THE EAST
PC

20 GUILD WARS 2
PC

21 BOOGIE
WII

22 UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE
PS3

PREVIEW

28 WORLD IN CONFLICT
PC

34 FORZA MOTORSPORT 2
XBOX 360

36 DEVIL MAY CRY 4
PC | PS3 | XBOX 360

38 COLIN MCRAE DIRT
PC | PS3 | XBOX 360

39 SACRED 2
PC | XBOX 360

40 HUXLEY
PC | XBOX 360

42 FRONTLINES: FUEL OF WAR
PC | PS 3 | XBOX 360

44 GHOST IN THE SHEET
PC

[12] GRAND THEFT AUTO 4

Organizovaný zločin otřese New Yorkem!
| PS3 | Xbox 360 |

[14] SABOTEUR

Válka v jiných barvách. Doslova!
| PS3 | Xbox 360 |

[28] WORLD IN CONFLICT

Dosud nejlépe vypadající strategie
| PC |

[40] HUXLEY

Rozdejte si to v první pořádné MMOFPS!
| PC | Xbox 360 |

Doupě za lepší cenu nezískáte!

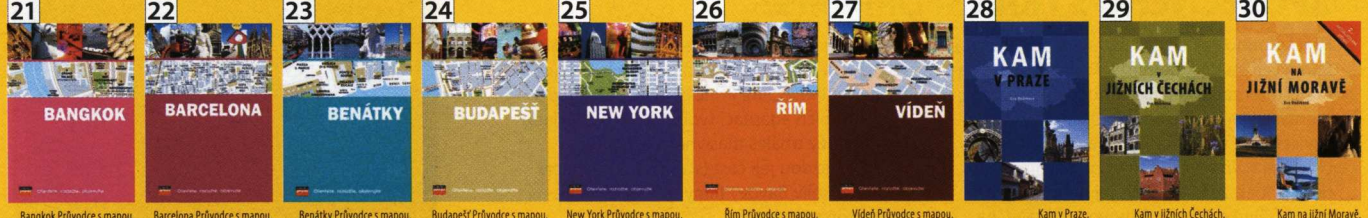
Nyní navíc se skvělým dárkem!

1 1 z 30 knih zdarma pro vás!

K předplatnému nyní můžete získat 1 z 30 knih zcela zdarma. Vybírejte z naší skvělé nabídky:

Kreativní digitální fotografie, Běžná cena: 299 Kč | Fotografujeme krajinu, Běžná cena: 299 Kč | Počítač v domácnosti, Běžná cena: 297 Kč | Domácí kino, Běžná cena: 249 Kč | Velká kniha digitální fotografie, Běžná cena: | MP3 přehrávače, Běžná cena: 149 Kč | Nero 7 Podrobný průvodce, Běžná cena: 119 Kč | Dalších 333 tipů a triků pro Windows XP, Běžná cena: 199 Kč | Havárie PC, Běžná cena: 199 Kč | Řešení problémů s PC, Běžná cena: 299 Kč

Vypalujeme DVD 2. vydání, Běžná cena: 178 Kč | Word 2007 PUP, Běžná cena: 287 Kč | Outlook 2007 PUP, Běžná cena: 297 Kč | Windows Vista PUP, Běžná cena: 247 Kč | Pinnacle Studio jednoduše, Běžná cena: 169 Kč | Chlazení PC, Běžná cena: 199 Kč | Herní gigamix, Běžná cena: 299 Kč | Psaní na počítači pro samouky, Běžná cena: 169 Kč | Angličtina pro lenochy, Běžná cena: 249 Kč | Anglická gramatika, Běžná cena: 299 Kč



Bangkok Průvodce s mapou, Běžná cena: 159 Kč | Barcelona Průvodce s mapou, Běžná cena: 159 Kč | Benátky Průvodce s mapou, Běžná cena: 159 Kč | Budapešť Průvodce s mapou, Běžná cena: 159 Kč | New York Průvodce s mapou, Běžná cena: 159 Kč | Řím Průvodce s mapou, Běžná cena: 159 Kč | Vídeň Průvodce s mapou, Běžná cena: 159 Kč | Kam v Praze, Běžná cena: 299 Kč | Kam v jižních Čechách, Běžná cena: 299 Kč | Kam na jižní Moravě, Běžná cena: 299 Kč

nebo

2 200 Kč dárkový kupon

Nevyberete si z naší nabídky knih? Pak pro vás máme dárkový kupon v hodnotě 200 Kč na nákup knih z nabídky Computer Press. Vybírejte na http://knihy.cpress.cz

Fotografie je pouze ilustrační

nebo

3 Handsfree

Nechcete číst? Vyberte si handsfree, sluchátko pro mobilní telefon.

Fotografie je pouze ilustrační

Předplaťte si Doupě za akční cenu

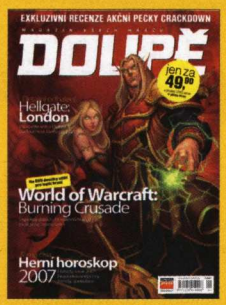
Akční předplatné **Doupě s DVD**

za **779 Kč** (969 Sk) **+ DÁREK**

ušetříte 109 Kč oproti běžné ceně předplatného

Roční předplatné zahrnuje: 11× Doupě, 11× 9GB DVD, vstup do Klubu předplatitelů

Ušetříte 320 Kč!
oproti nákupu na stánku



Výhody, které vám předplatné přináší

S předplatným šetříte své peníze!
Předplatíte-li si Doupě, ušetříte až 320 Kč.

Dostanete DÁREK
Vyberte si knihu, dárkový kupon nebo sluchátko pro mobilní telefon.

Každý měsíc dostanete Doupě až do vaší schránky
Dostanete jej o den dříve, než se objeví v prodeji! Máte tak jistotu, že jej skutečně dostanete a nemusíte na stánek.

Získáte ZDARMA vstup do Klubu předplatitelů, kde na vás čeká spousta výhod
Okamžitý přístup k velkému množství informací a zároveň možnost ušetřit při nákupu.
Více na **http://klub.cpress.cz**.

Nabídka platí pro nové, ale i pro obnovující předplatitele do 15. 7. 2007. Pokud již předplatné máte, můžete si jej v rámci této akce prodloužit na další období a získáte všechny zmiňované výhody.
Dárek: „1 z 30 knih" získá prvních 2000 předplatitelů, „200 Kč dárkový kupon" získá prvních 1 000 předplatitelů, „sluchátko pro mobilní telefon" získá prvních 800 předplatitelů. Další výhody čekají na všechny. Dárek (knihu, dárkový kupon nebo HF) vám zašleme do 4 týdnů od obdržení platby za předplatné. Vydavatel si vyhrazuje právo nahradit knihu v případě jejího vyčerpání jinou knihou.

Jak si Doupě předplatit?

1) textovou zprávou SMS: na číslo 724 321 000
pro verzi DÁREK KNIHA: ve tvaru DPK!, číslo knihy, jméno, příjmení a adresa
příklad: DPK!, 1, Jan, Cerny, Modra 14, 110 00, Praha

pro verzi DÁREK 200 Kč kupon: ve tvaru DPKUPON!, jméno, příjmení a adresa
příklad: DPKUPON!, Jan, Cerny, Modra 14, 110 00, Praha

pro verzi DÁREK sluchátko: ve tvaru DPHF!, jméno, příjmení, adresa a typ telefonu
příklad: DPHF!, Jan, Cerny, Modra 14, 110 00, Praha, Sony Ericsson W800i

2) e-mailem: pošlete e-mail s kontaktními údaji a vybranou variantou na adresu predplatne@cpress.cz.
3) telefonicky: na čísle 545 113 713

Předplatné pro SR: **predplatne@cpress.sk**, tel.: +421 244 453 702

CPRESS

www.cpress.cz
vydává Computer Press, a. s.

TOM CLANCY'S ENDWAR

Francouzská společnost Ubisoft má s tajemným oznamováním titulů bohaté zkušenosti. Zatímco předloni jsme hledali skryté odkazy na netradičních stránkách hry, ze které se později vyklubal Splinter Cell: Double Agent, v minulém roce unikla z nestřeženého FTP firmy jména hned několika připravovaných titulů. Mezi plánovaným pokračováním Prince z Persie a nových dobrodružství Sama Fishera figuroval i zcela nový produkt posvěcený scénářem a trademarkem úspěšného spisovatele Toma Clancyho. Nadešel čas, aby mu bylo přiřazeno jméno, EndWar, a situace s mysteriózními weby se začíná opakovat.

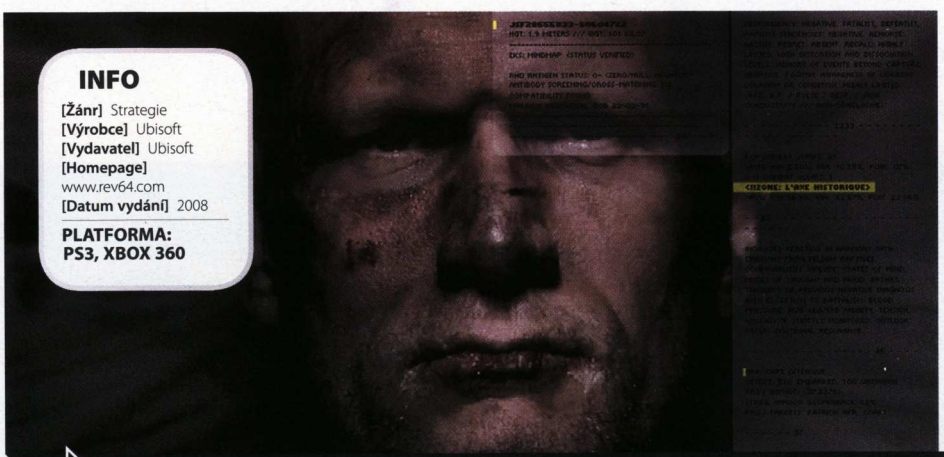
V první bojové linii si Ubisoft zaregistroval stránku www.rev64.com, kde se rozehrálo tajuplné drama stavějící na jediném artworku pošramoceného třicátníka a rádiovém vysílání v pozadí, jež burcuje spekulující hráčskou obec k nepříčetnosti již významem odkazu. Jedná se totiž o narážku na Bibli (Revelations 6:4, čili Zjevení sv. Jana 6. kapitola 4. verš), kde je uvedeno: „I vyšel jiný kůň ryzí. A sedícímu na něm dáno jest, aby pokoj vyzdvihl ze země a aby se lidé vespolek mordovali; a dán jemu meč veliký." Nejen biblický výjev, ale také hlasatelka na pozadí ozřejmuje pesimistické zasazení hry do blízké budoucnosti, kdy apokalypsa již nebude jen nosným prvkem béčkových filmů. Nastala třetí světová válka a hráč se jí bude moci zúčastnit prostřednictvím obrovských armád rázujících po bojištích věrně vymodelovaných podle reálných lokací. Chceme poslat k zemi mrakodrapy New Yorku? EndWar by nám to měl dovolit.

TOP3
- Poprask kolem mystického uvedení
- Třetí světová od Toma Clancyho
- Válka konečně z jiného úhlu!

Svět se bude zmítat v nákazách, lokálních válkách a ofenzivních protiopatřeních Ameriky, přičemž i tato velmoc zažije krušné chvíle. Teroristům se podaří kompletně zničit Washington, a tak je hlavní město přestěhováno do Bostonu. Světová ekonomika bude v kolapsu díky zániku ropné organizace OPEC, zimní olympijské hry roku 2026 budou zrušeny kvůli hrozícím útokům, a co se stane s těmi letními o dva roky později, teprve visí ve vzduchu.

EndWar má představovat zcela novou značku v řadě her od Toma Clancyho a hodlá vytvořit novodobou strategii, která konečně naplno využije hardware moderních konzolí. Ten nebude použit pouze k vizualizaci, ale zejména k simulaci inteligence jednotlivých vojáků, fyzice a velkému počtu jednotek, které se střetnou na online poli, jež bude představovat podstatnou, ne-li největší část hry. Na vývoji se v rámci šanghajské pobočky Ubisoftu podílí Michael de Plater, spolutvůrce perel KKND nebo Total War, takže firma to se strategickým zasazením myslí vážně.

Pokud si hráč dá práci s vyhledáním skrytých odkazů na prozatímních stránkách, narazí na reference z celého Clancyho herního vesmíru. Jsou zde zmínky o hi-tech audiovizuálním rozhraní Crosscom z Ghost Recon Advanced Warfighter, narážka na Splinter Cell a dokonce i typický zvuk zapínaného nočního vidění Sama Fishera. Poskládáme-li do sebe jednotlivé dílky, vznikne řádně děravé puzzle, jež ale odhaluje základní kontury hry, která má šanci nést dědictví těch nejlepších titulů Ubisoftu naroubované na zbrusu nový herní systém. Co dalšího EndWar skrývá, se hráči dozvědí po bližším odhalení titulu exkluzivně pro červnové číslo časopisu Electronic Gaming Monthly. --MS



INFO
[Žánr] Strategie
[Výrobce] Ubisoft
[Vydavatel] Ubisoft
[Homepage] www.rev64.com
[Datum vydání] 2008
PLATFORMA: PS3, XBOX 360

[DROBKY]

OTEC PLAYSTATIONU REZIGNOVAL

Ken Kutaragi, vynálezce Playstationu a jeho duchovní otec, chystá rezignaci z funkce výkonného ředitele Sony. Společnost však zcela neopouští, ve své budoucí funkci technologického poradce přispěje svou troškou do vývoje, primárně se ale hodlá soustředit na své vlastní vize s internetem, které jsou mu asi bližší než řízení obří společnosti. Kutaragiho místo zaujme Kazuou Hirai, dosavadní prezident.

–Zdroj: GameSpot, 1UP

SETTLERS VI OFICIÁLNĚ PŘEDSTAVENI

Blíží se další díl skvělé budovatelské série Settlers! Ponese podtitul Rise of An Empire a po neúspěchu poněkud obyčejně pojatého předchůdce (Heritage of Kings) se navrátí ke kořenům osadnické ságy. Hra nabídne obvyklou starost o budování vlastní říše, kterou tentokrát oživí přítomnost něžnější části lidstva. Vladaři naopak zkomplikuje situaci nutnost balancování na hraně mezi diplomatickými a silovými řešeními. V úvahu bude nutné brát i roční období, které ovlivní například úrodu. Tu herní Settlers VI pozitivně ovlivní v září, kdy by se měli dostat do obchodů.

–Zdroj: TZ, Eurogamer

OPERACE FLASHPOINT 2 A SPOL.

Známá britská společnost Codemasters ohlásila trojici nových titulů v čele s Operací Flashpoint 2. Tu však nemá na svědomí české Bohemia Interactive Studio, OFP 2 vzniká přímo v interním týmu (který je údajně největší v historii firmy). Hra by měla navázat na intenzivní zážitek z boje, který proslavil jejího předchůdce. Mezi dalšími oznámenými tituly jsou Race Driver One (nástupce série Toca) a antické RPG Rise of the Agronauts. Všechny hry vyjdou v roce 2008 na PC, PS3 a Xboxu 360.

–Zdroj: Worthplaying

RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES

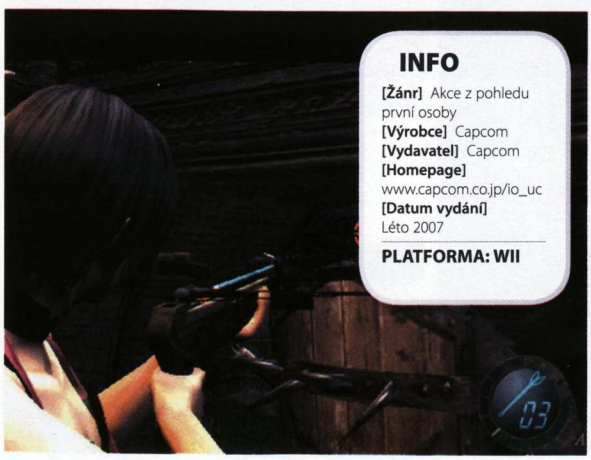
Existují herní ságy, které odmítají zemřít, a série zombie hororů Resident Evil patří mezi ně. Kromě čtyř pilířových dílů a dvou filmových adaptací s Millou Jovovich (třetí s přízviskem Extinction bude mít premiéru 15. listopadu) vznikla celá řada žánrově odlišných levobočků, přičemž nostalgicky laděné The Umbrella Chronicles se budou řadit právě do této kategorie.

TOP3

- Pořádné využití Wiimote
- Staré známé lokace v nové grafice
- Příslib tradičního napětí

Nová rekompozice všech předchozích dílů vzniká exkluzivně pro platformu Wii, opouští známý pohled třetí osoby a stává se první střílečkou určenou pro světelné pistole, ke které si světelnou pistoli nebudeme muset dokupovat. Postačí uchopit Wiimote s pohybovým senzorem, pevnou rukou zamířit na obrazovku a začít střílet kvanta nemrtvých, kteří pro účely hry povstali z masových hrobů. O nezřízenou a především neřízenou akci zde půjde v první řadě. Ačkoliv hra umožní, abychom se omezeně rozhlíželi pomocí analogové páčky na nunchuku (především kvůli sbírání léčivých kytek a nábojů), ostatní pohyb bude předpočítaný a hlavní postava se odebere do další místnosti ihned, jakmile vystřílíme kousající nemrtváky v aktuálním výhledu.

Za pažbu brokovnice nebo samopalu se tentokrát postaví Chris Redfield a jedna další neoznámená postava z dřívějších částí příběhu. The Umbrella Chronicles hodlá recyklovat starý známý materiál, takže se hned na počátku podíváme do zdánlivě opuštěné vily z prvního dílu. Pamatuje si hráč první útok nemrtvých psů skrze okna? Pak si musí nabrousit nervy, protože jemu a dalším lekajícím momentům bude čelit znovu a navíc bude muset v pravou chvíli stisknout akční tlačítko, aby se nepřátelům mrštně vyhnul. Příběh nicméně jen nevzpomíná, ale načrtne další vývoj událostí, který povede k pádu celé společnosti Umbrella a dokonce k vyčištění jejího hlavního sídla. Koncept pistolových střílečekdnes sice působí obstarožně, ovšem v kombinaci s Wiimote a dobrým, nostalgickým návrhem úrovní by se mohl znovu postarat o rychlé rozpohybování srdeční chlopně. --MS



INFO

[Žánr] Akce z pohledu první osoby
[Výrobce] Capcom
[Vydavatel] Capcom
[Homepage] www.capcom.co.jp/io_uc
[Datum vydání] Léto 2007

PLATFORMA: WII

TOP 10

NEJLEPŠÍCH KOUZEL VE HRÁCH

Samopal? Ten má dnes kdokoliv. Jaderná bomba? Rezaví ve skříni každého druhého militaristy. To kouzla jsou tím, co se vymyká všednímu světu, tvoří oblohu každé správné fantasy hry a drtí svými efekty grafické karty. Na magii kterých her vzpomínáme nejčastěji?

[1] DUNGEON KEEPER 2 SLEPIČÍ PROMĚNA

Pán jeskyně se pečlivě stará o svou kobku, když v tom se podzemím prokopou nějací zákeřní hrdinové a bez pozvánky začnou plenit pracně vystavěné mučírny a záchodky pro skřety. Není lepší satisfakce, než proměnit nabušeného rytíře mávnutím pracky v kdákající slepici a nechat ji slavnostně sežrat třeba právě osazenstvem toalet.

[2] POPULOUS: THE BEGINNING SOPEČNÝ ARMAGEDON

Masová destrukce zde byla ještě před objevem štěpení atomových jader. V první z tzv. božských strategií Petera Molyneuxe stačilo v pokročilých částech hry zamířit na základnu nepřítele, zem se otřásla a z povrchu vyvstala monstrózní hora dštící síru, prach a lávu, což většinou znamenalo šťastný… ehm, tedy úspěšný konec úrovně.

[3] STAR WARS „NECHŤ TĚ PROVÁZÍ SÍLA!"

Ačkoliv George Lucas pod vousy mumlá něco o midichlorianech a vědeckém vysvětlení Síly, důsledek je lepší, než kterákoliv jiná magie. Vyhoďte nepřítele do vzduchu, rozmáčkněte jej o strop a pak s ním skolte prolétávající stíhačku. To všechno bude možné v připravované konzolové akci Star Wars: Force Unleashed!

[4] WORLD OF WARCRAFT BIČE A SVÁDĚNÍ

Černokněžníci ve World of Warcraft vypadají nemotorně, ovšem mají v astrálních sférách schovanou silnou přítelkyni. Jakmile totiž přivolají sukubu a té se povede protivníka svým pekelným smíchem, přednostmi a práskáním biče svést, z víru srdíček a necudných halucinací se již jen tak nedostane!

[5] VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES VAŘÍME KREV

Poslední herní instalace upírské deskové hry přinesla z hlediska magie několik velmi vykutálených kousků. Vtělil-li se hráč do řad klanu Tremere, mohl po důkladném tréninku doslova uvařit krev v těle živých soupeřů. S krevním kulinářstvím si však v ničem nezadalo kouzlo Dementation bláznivých Malkavianů, které dělalo z lidí chodící automaty na mentálně postiženou kolu.

[6] FINAL FANTASY MAJESTÁTNÍ GUARDIAN FORCES

Účinek je podružný, hlavní je efekt! Ve které jiné hře se nám povede z paralelních vesmírů vyvolat obrovskou horu s vodopády jenom proto, aby z ní mohl slétnout majestátní okřídlený had a kousnout stokrát menšího padoucha? Hledá-li hráč graficky nejlepší kouzla, doporučujeme Final Fantasy od 7. dílu dále.

[7] DUNGEON MASTER CHYŤ SI SVOU RUNU!

Že se kouzla hledají obvykle v přehledných herních menu? To rozhodně neplatilo v legendárním dungeonu, který nutil hráče skládat si vlastní magii z pořádně poschovávaných run a jejich kombinací. Recepty na kouzla byly ve své době velice vyhledávaným artiklem, neboť nebyly popsány ani v manuálu.

[8] HRY S LICENCÍ AD&D JEDNU OHNIVOU KOULI A DO HAJAN!

V řadové fantasy bývá kouzelníkům často špatně od žaludku – neustále totiž musí pít jednu láhev s manou za druhou. Ne tak ve světě deskových her Dungeons & Dragons, tam musí mág po vyvolání náročného kouzla celý den odpočívat. Tento systém byl použit například i v Baldur's Gate, nicméně díky pomalému tempu akce se od něj ve hrách již dávno upustilo.

[9] ARX FATALIS MRŠTNÉ PRSTY V AKCI

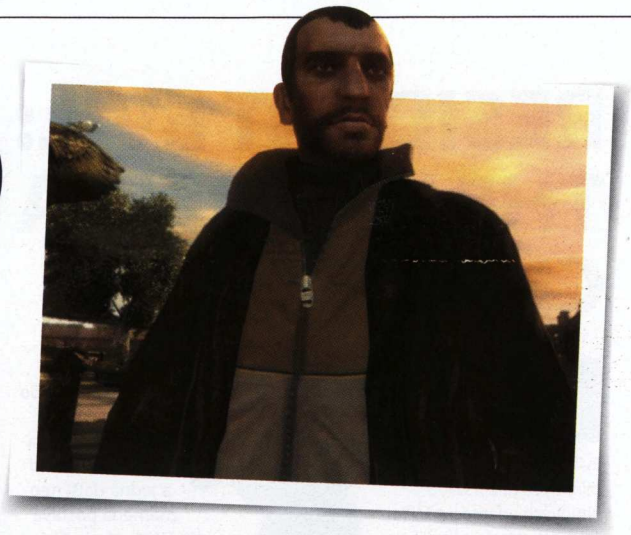
Klikat, klikat, klikat, až hrozí zánět ukazováčku, to je filozofie dnešních her. Poslední z pravých dungeonů, Arx Fatalis, však zatížil celé zápěstí, přímo na obrazovku jsme totiž museli kreslit vlastní symboly kouzel. Je zřejmé, že čarování v průběhu lítých soubojů bylo dosti hektické, nicméně atmosféra byla nepřekonatelná!

[10] DIABLO 2 ARMÁDA TEMNOT

Firma Blizzard to s čárami umí, ovšem v tomto případě nenadělila ty nejlepší kousky odvážné kouzelnici, ale vyschlému nekromantovi. Kdo by nechtěl přímo ze země vyvolat armádu krvavých golemů a kostlivců, kteří by za něj myli nádobí a chodili nakupovat zásoby many či životů?

A DALŠÍ...
Andělská schopnost resuscitace v Heroes of Might and Magic

GRAND THEFT AUTO IV



Život je komplikovaný. Zabíjel jsem lidi, pašoval lidi, prodával je. Možná se tady budou mít věci jinak. Tak praví ruským přízvukem Niko Bellic, hlavní hrdina nového GTA v premiérovém traileru, který okamžitě otřásl herní obcí. Slovo „tady" označuje Liberty City – staronové dějiště čtvrté velké automobilové loupeže, nicméně od jeho posledního uvedení v GTA 3 zůstal takřka jen název. Next-gen metropole je nyní inspirována New Yorkem každým coulem, nemluvě o kriminálnické minulosti Nika, jenž přijel ohlodat Velké jablko až na útlý ohryzek.

Série GTA nabídla vždy kromě nápaditých misí i příběh a ten nynější, odehrávající se v současnosti, bude vyprávět o tom, kterak se s vidinou bohatství nechal Niko zlákat svým bratrancem Romanem do NYC. Po příjezdu však zjistí, že ho nečeká žádné koupání v bankovkách. Milý příbuzný je zasypán dluhy, a tak nezbývá nic jiného, než začít tvrdě a pokoutně makat.

Pokud jde o rozlohu města, měla by být menší než v případě San Andreas bez vláčného venkova, který ho obklopoval, takže hrací plocha bude prakticky celá tvořena městem. To bude rozděleno na čtyři čtvrtě a k tomu ještě kus New Jersey. Vše se nechá inspirovat topologií skutečného velkoměsta, ale jen do té míry, aby to prospívalo hratelnosti. Hlavní znaky NY, např. Sochu svobody nebo Empire State Building, zde najdeme. Zapomenout nicméně musíme na skutečné názvy, jak je ostatně v sérii zvykem. Nejde jen o auta, ale třeba z oné Sochy svobody se stane Socha štěstí, čtvrť Brooklyn se přejmenuje na Broker apod.

Život ve městě by měl být o hodně uvěřitelnější, což zajistí nejen vylepšená umělá inteligence a v rámci možností věrnost předloze, ale v neposlední řadě i tisíce detailů, na které jsme u Rockstaru zvyklí. Billboardy, díry v silnici, mnohem hezčí grafika díky enginu Rage (známý z Table Tennis), lidé klábosící na ulicích a utíkající s nákupem z butiků, aby si za rohem zapálili – to vše se má mnohem více blížit skutečnému životu ve velkoměstě. Menší rozloha s sebou nenese jen intenzivnější požitek z hraní, některé věci i ubere a jednou z nich jsou letadla, byť si omezeně zalétáme v malých vrtulnících. Stejně tak se opět nedočkáme žádného zvířectva nebo dětí a násilnosti vůči nim vyplývajících již z principu hry – o něco méně případné munice pro Jacka Thompsona (který však nyní uzavřel s vydavatelem příměří).

TOP3

- Liberty City à la New York
- Nový hrdina, nové zážitky
- Intenzivnější prožitek z hraní

[BODY ZA CHLEBA]
Bude za srážení chodců s nákupem bonus?

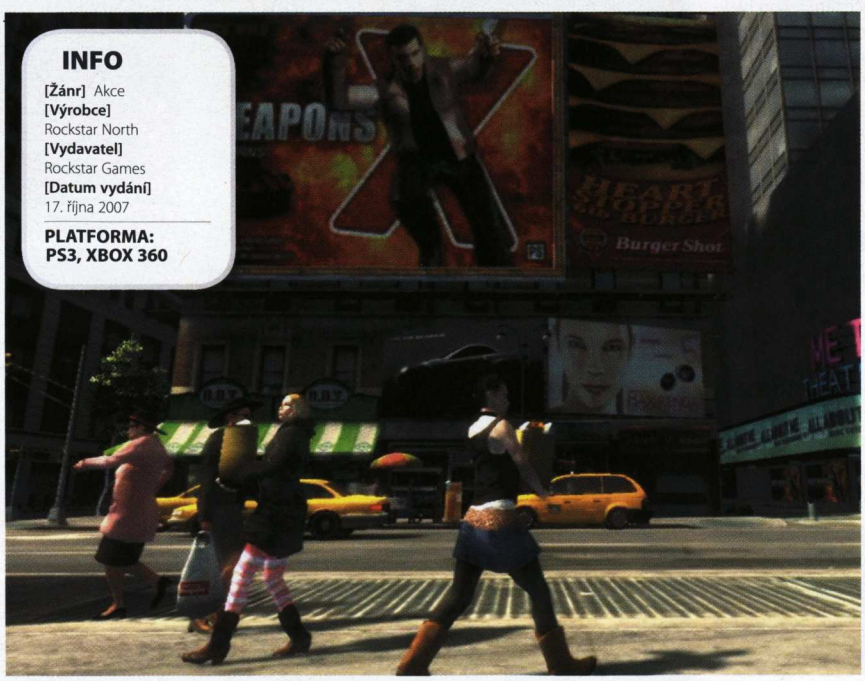
Autoři slibují mnohem větší svobodu v plnění úkolů na úkor lineárnosti známé ze všech předchozích titulů. Domlouvání práciček bude probíhat nejen osobně, ale i pomocí mobilu, a to, což je v sérii novinka, též na základě vašeho popudu. Mise nebudete jen přijímat, ale také o ně aktivně žádat. To se samozřejmě vždy nevydaří dle představ, za což bude moci ve většině případů Nikovo špatné renomé, a tak přijde na řadu plnění misí jiných, jimiž si u potenciálních spolupracovníků polepšíte.

O hře bychom mohli rozjímat dlouho, výše napsané berte pouze jako výpis toho nejzásadnějšího. GTA IV totiž má zaznamenat stejný pokrok, jako udělalo GTA III od GTA zcela prvního. Počítejte s tím, že o téhle pecce u nás před říjnovým vydáním ještě mnohokrát uslyšíte. --MD

INFO

[Žánr] Akce
[Výrobce]
Rockstar North
[Vydavatel]
Rockstar Games
[Datum vydání]
17. října 2007

PLATFORMA:
PS3, XBOX 360



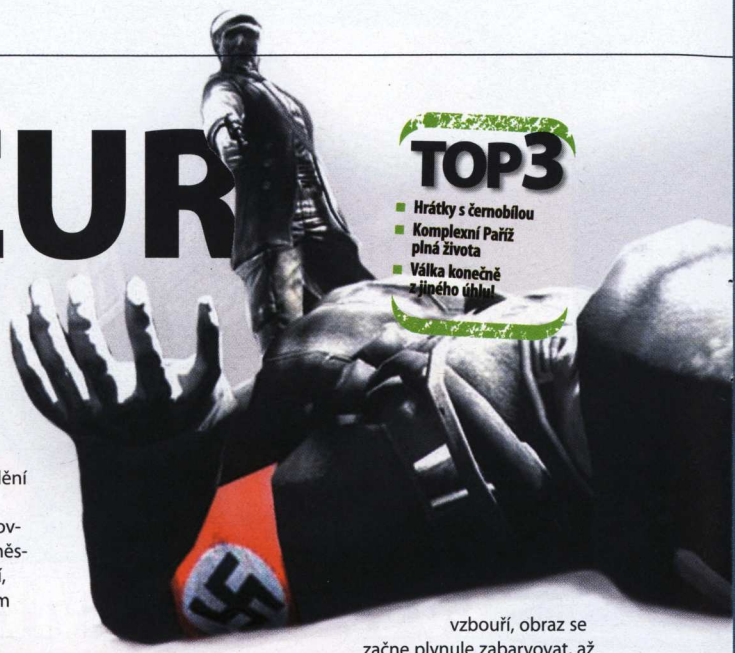
Objednávejte na internetu:
www.gameexpres.cz
www.gameexpres.sk

Objednávejte telefonicky:
CZ: 605 44 66 66 nebo 724 60 45 10
SK: 0902 49 29 39 nebo 0905 92 49 76

Osobní odběr (pouze po tel. Objednání)
Expres stores s.r.o., Sokolská 19, Praha 2
Expres stores SK s.r.o., Vyšná 9, Bratislava 2

Všechny ceny jsou včetně DPH a platí do vyprodání zásob

SABOTEUR



TOP3
- Hrátky s černobílou
- Komplexní Paříž plná života
- Válka konečně z jiného úhlu!

Grafika her již prošla nesčetnými změnami, ovšem ze spektrografického hlediska je s výjimkou extra starých kousků a ojedinělých uměleckých pokusů stejná – barevná. „Je na čase obléknout černobílý frak, holínky a začít se brodit proti proudu," řeklo si kalifornské studio Pandemic (Star Wars: Battlefront, Mercenaries a další vysoko hodnocené tituly). Právě pohrávání si s barevnou paletou přímo v průběhu hry bude patřit k hlavním charakteristikám nové válečné akce z pohledu třetí osoby, která se nám rozhodla představit druhou světovou nejen v odlišných odstínech vzhledem ke konkurenci fádních stříleček, ale hodlá přihodit také spoustu nových nápadů.

Hlavní hrdina Sean není voják. Ba co víc, není ani superhrdina ani tajný agent, pouze obyčejný a trochu neomalený Ir, který se spolu s přáteli jednoho slunečného dne procházel po Paříži obsazené nacisty. Celá parta si s válkou nedělala těžkou hlavu, alespoň do té doby, než se ozvalo příkré „Halten Sie!" Situace se vyhrotila a Seanovi přátelé skončili v kaluži krve. A tím si to Němci zavařili! Typická irská tvrdohlavost požene hráče v odplatě až k osvobození celé Paříže, přičemž tentokrát to nebude jen tupou střelbou a již vůbec ne čekáním na vylodění spojeneckých sil.

Pandemic Studios na svých pracovních stanicích modelují komplexní město z první poloviny dvacátého století, o kterém se nedá tvrdit, že žije jenom díky desítkám polygonových postav korzujících po ulicích. Ty zde budou samozřejmě také, nicméně hlavní přednost virtuální Paříže tkví v tzv. vůli bojovat, jak autoři nazývají stav obyvatel, jenž bude muset hráč vyburcovat. Čím víc škody ve skladištích nacistů Sean způsobí, čím víc zpacifikuje hlídek nebo dokonce vyhodí do vzduchu vojenský vlak, tím rychleji bude bojové odhodlání občanů stoupat. Důsledek? Doposud se celá akce odehrávala černobíle s občasnými barevnými prvky ve stylu Sin City (rudé pásky s hákovými kříži na rukávech vojáků). Jakmile se ale část Paříže vzbouří, obraz se začne plynule zabarvovat, až vykreslí celou scenérii v pestrých realistických barvách. Občané začnou vylézat z domů a takto osvobozená čtvrť města zůstane již navždy barevná.

INFO

[Žánr] Akce z pohledu třetí osoby
[Výrobce] Pandemic Studios
[Vydavatel] Zatím není
[Homepage] www.saboteurthegame.com
[Datum vydání] 2008

PLATFORMA: XBOX 360, PS3

Grafická inovace na sebe strhává pozornost, samotný proces osvobozování by pak měl zaručit hratelnost. Jelikož je Sean nevycvičeným civilistou, bude muset hledat alternativní cesty, jak se vypořádat s nacistickými hlídkami. Nejlepší způsob je vojáka nepozorovaně obejít, zaklepat mu na rameno a vytasit se dobře mířeným pravým hákem. Co když se ale nepřátel naskytne víc? Sean bude naštěstí umět ve stylu Assassin's Creed šplhat takřka po všech površích, což předznamenává členité úrovně s komplikovanými stavbami a zídkami k ukrytí. Pokud nebudou k dispozici ani ty, údajně se vždy budeme moci vytratit v davu kolemjdoucích.

Saboteur bude obléknut do dobového zasazení i prostřednictvím hudby. Zde je místo pro trochu skepticismu, poněvadž se autoři rozhodli pro klidné jazzové melodie, které by k intenzivní akci nemusely sednout. Než se hráči přesvědčí o výsledku, je nutné vzít zavděk slovům tvůrců, že všechny prvky přizpůsobí hratelnosti a Saboteur nabídne druhou světovou válku konečně z jiného soudku.

--MS

[DROBKY]

KAMERA PRO PLAYSTATION 3!

Kamera pro Eye Toy dostane mladší sestru – chytřejší, hezčí a šikovnější. Už v létě se na trhu objeví Playstation Eye, které využijeme primárně pro hraní her (například Eye of Judgement představená v Doupěti 11/06). Oko zvládne záznam videa i zvuků v rozlišení 320 × 248 (při 120 snímcích za sekundu) a 640 × 480 (60 fps) i za ztížených podmínek v úhlech 56 a 72 stupňů. Cena nebyla dosud prozrazena.

--Zdroj: Playstation

SLOŽITĚJŠÍ UPGRADE XBOXU

Spolu se zahájením prodeje Xboxu 360 Elite se objevily i detailní informace o případném upgradu konzole. Pokud jste majitelem jiné verze konzole a chcete zvýšit kapacitu harddisku (Elite nabízí 120 GB), není problém. Obsah se nicméně dá kopírovat pouze jednou, a to směrem z malého na velký HDD (na menším se pak data smažou). V případě nákupu nové konzole rovněž můžete překopírovat všechna data, jenže pak přijdete o všechna zakoupená práva na hry Arcade atp. Protipirátská opatření jsou vázána na konzoli, nikoli HDD.

--Zdroj: Gamescore, Xbox.com

FOOTBALL MANAGER ONLINE!

Herní studio Sports Interactive, známé především díky sérii sportovních manažerů Football Manager, ohlásilo tvorbu sportovního „levobočku", Football Manager Live. Ten v sobě spojí přednosti skvělého herního systému v čele s populárním 2D enginem a internetového prostředí, na jehož principech funguje spousta freewarových manažerů už dnes. Hra bude mít minimální velikost (do 20 MB) a na každém ze serverů se potká až 1 000 různých hráčů s reálnými i vymyšlenými týmy.

--Zdroj: Eurogamer

STUNTMAN: IGNITION

DOUPĚ
Video najdete na DVD 3/07

INFO

[Žánr] Netradiční závody
[Výrobce] Paradigm Entertainment
[Vydavatel] THQ
[Homepage] www.thq.com/games/gameinfo.php?id=1270
[Datum vydání] Srpen 2007

PLATFORMA: PS2, PS3, XBOX 360

Protože české silnice okupují policisté se svou operací Kryštof, srdce pravého, akčního řidiče zoufale volá po rozbitých hydrantech, vybuchujících cisternách s benzínem, pokrčených kapotách a tříštícím se čelním skle. Policie i připravované pokračování nedoceněné arkády Stuntman z PS2 mají jedno společné – oba odměňují řidiče za podobné vylomeniny body. Ale zatímco v reálu představuje tučné bodové konto odebrání řidičáku, na obrazovkách bude znamenat úspěch, slávu a postup do další úrovně.

Stuntman: Ignition je další hrou, která jakožto závodní titul opouští fádní ježdění po okruzích a místo něj nabízí efektní destrukci všeho polygonového. Jak napovídá název, hráč se ocitne v kombinéze otrlého kaskadéra najatého pro natáčení speciálních efektů v hollywoodském velkofilmu a za štěkotu rozkazů režiséra bude mít za úkol předvést to nejlepší, co dokáže. Autoři pro účely singleplayeru připravili šest filmů zasazených do rozdílného časového období i kulis. Je zde klasická kriminálka ze sedmdesátých let, ve které budeme s houkačkami policejního vozu honit prchající padouchy, nebo se v rámci stejného filmu role prohodí a dostaneme za úkol uniknout sami.

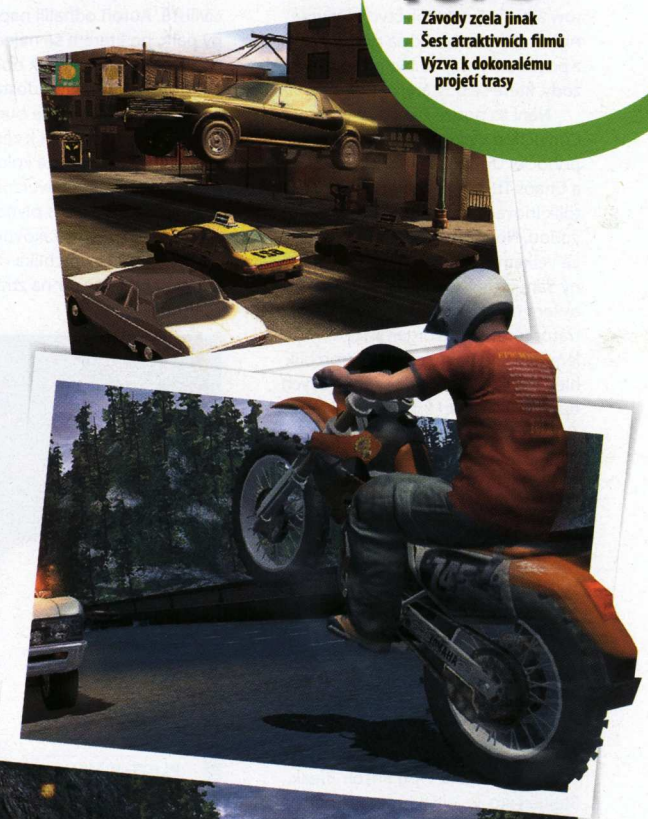
Klíčem k úspěchu je styl, jakým hráč projede všemi překážkami, a také co nejpřesnější splnění režisérových pokynů. Plné ohodnocení pěti hvězdičkami obdržíme pouze za předpokladu, že každičkou zatáčku projedeme brilantním smykem, v otočkách se překlopíme na dvě kola apod. Takové akce není možné dosáhnout na první zátah, a jak potvrzují šťastlivci, kteří si již měli možnost hru zahrát, Stuntman bude hodně o opakování a překonávání překážek znovu a znovu. V tu chvíli se ke slovu dostávají detailní replaye, při jejichž studování lze odhalit, že z téhle rampy nalevo by se dalo skočit na rozestavěný mrakodrap naproti, tady je možné projet bednami a onde se zase rozjet plnou rychlostí a naskočit na ujíždějící loď.

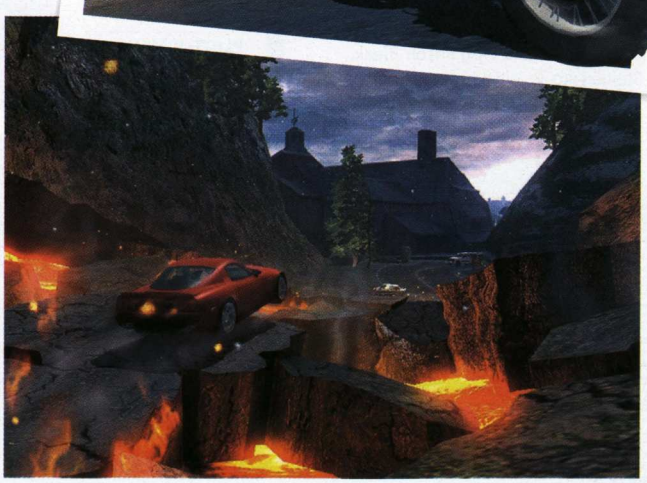
V mnoha úsecích bude náš kaskadér nucen přesně na povel odpálit malou nálož na svém vozu nebo plnit jiný rozkaz režiséra. Nicméně i destrukci je nutné provádět s mírou! Ani opravdovému filmovému štábu by se nelíbilo, kdybychom efektními drifty rozmašírovali polovinu rekvizit. U každého filmu bude hráč limitován finančním obnosem, ze kterého se budou odečítat ztráty. Nabouráš do příliš mnoha aut jedoucích v běžném provozu nebo dokonce přejedeš chodce? Platí! Stuntman rozhodně nebude hrou pro rozechvělé ruce nebo těkavé nervy, ovšem trpělivé hráče odmění vizuálně přitažlivou závodní akcí, ve které se příval adrenalinu jen tak nezastaví.

Kromě šesti filmů zde bude pětadvacet řiditelných dopravních prostředků včetně motorek a vznášedla, jejichž volant / řídítka nabídnou realizaci jednoho z šestatřiceti základních kaskadérských kousků. Komu by i to bylo málo, může se připojit k síti a utkat se sedmi dalšími kamarády v disciplíně, kdo provede žádanou automobilovou vylomeninu dříve a lépe. A pak že závodění nemůže být originální. --MS

TOP3

- Závody zcela jinak
- Šest atraktivních filmů
- Výzva k dokonalému projetí trasy





SPLINTER CELL: CONVICTION

Že v kancelářích firmy Ubisoft již téměř dva roky pracuje stovka zaměstnanců na pátém dílu špionské ságy, se již ví nějakou dobu, stejně jako je znám podtitul Conviction. Tíhou neutronové hvězdy však na obec příznivců dopadlo nedávné odhalení bližších detailů o hře ve finském magazínu Pelaaja. Řada Splinter Cell se definitivně vydala na dráhu přelomových lichých pokračování. Zatímco druhý díl Pandora Tomorrow a zatím poslední, čtvrtý Double Agent se jen ableskly a rychle sešly z povědomí, mají to být právě liché epizody, které se postarají o pokrok a slávu.

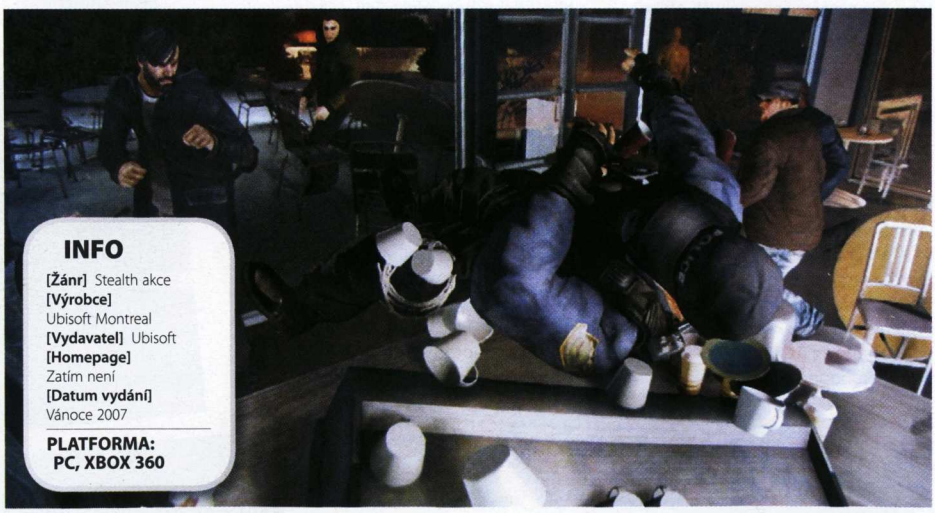
Není to pouze náhodný fenomén – Conviction vyvíjí slavná montrealská pobočka Ubisoftu, autor původní hry a Chaos Theory, jež dokázala přinést tolik inovací, aby udržela značku nad vodou. Novinky se dostaví i nyní, a to ve velkém počtu. Především se ostřílený Sam Fisher vydá na stezku psance, ovšem nikoliv pouze naoko jako infiltrátor teroristické organizace v minulém dílu, ale coby regulérní uprchlík hledaný CIA. Sam totiž během svých operací ještě pod křídly vládní buňky Third Echelon zjistí, že nadřízení ve své politické hře plné korupce něco chystají proti jeho přítelkyni a pracovnici rozvědky v jednom, Anně Grimsdottirové. Když začne Fisher slídit kolem, nastanou nepatrné komplikace. Vybavení na misi je defektní, dostává cíleně špatné informace a vůbec vše nasvědčuje tomu, že se jej chce někdo zbavit. Čas opustit Third Echelon a zachránit život sladké Anně, a když zbude čas, tak i sobě!

Spliner Cell: Conviction se vydá ve stopách neskutečně populárních zločineckých seriálů typu Prison Break. Stejně jako se jejich hrdinové neustále snaží splynout s davem a uniknout pohledům strážců zákona, také Sam Fisher bude nucen plnit své úkoly za denního světla nerozeznán od běžných občanů. Ano, skutečně nejde o informační šum vyslaný prohnanou Grimsdottirovou, pátý díl dává sbohem temným uličkám a neprostupným stínům, ve kterých se hráč dříve ukrýval. Základním prvkem hratelnosti se stane element splynutí s okolím. Ne nadarmo se dějiště misí přesune z těsných interiérů do volných prostranství plných civilistů. Autoři odhalili například veřejný park, po kterém se najednou promenáduje kolem tří stovek občanů včetně strážců zákona. Jak se dostat na druhou stranu? Hráč může buď natáhnout kapuci, sklopit pohled k zemi a nenápadně se schovávat za kolemjdoucí, nebo najde účinný diverzní předmět. Jako třeba zásobník s plynem, který po odpálení vyvolá takovou paniku, že pro jednoho uprchlíka nebude mít nikdo oči. Jen pozor na ztráty v řadách civilistů!

Sam již nemá své supermoderní vybavení, a tak se musí protloukat s tím, co poskytne okolní prostředí. Interaktivita v případě Conviction nemá představovat pouze pár uchopitelných lahví, ale absolutní volnost Samovým rukám – ohmatat půjde všechno! Každý objekt má několik úchopných bodů, takže nebude problém za běhu popadnout židli za opěradlo a praštit s ní blízkého strážného, nebo kopnout do stolu a zatarasit jím dveře. Primitivní způsob boje tělo na tělo bude ostatně základní složkou hry, ovšem prát se umějí i protivníci a nejen to. Interaktivní prostředí si vyžádalo kompletní přepracování animačních fází postav a jejich fyziky, takže nyní budou umět stejně jako hráč pracovat se svým okolím, přeskakovat překážky a zatarasovat jimi průchody. Nový Splinter Cell slibuje velkou dávku volnosti, jež má šanci posunout sérii opět o kus dál. A to u podobně dlouhých řad zdaleka není zvykem. --MS

TOP3

- Sam Fisher na denním světle
- Revolučně interaktivní prostředí
- Exteriérové, nelineární mise



INFO

[Žánr] Stealth akce
[Výrobce]
Ubisoft Montreal
[Vydavatel] Ubisoft
[Homepage]
Zatím není
[Datum vydání]
Vánoce 2007

PLATFORMA:
PC, XBOX 360

[PROGAMING]

ČESKO PORÁŽÍ UKRAJINU

Je za námi další ze série Warcraft 3 zápasů zařazených do oblíbené série European Nations Cup. Naposledy se spolu střetl výběr našich domácích borců s celkem z Ukrajiny. Ačkoliv na začátku byly šance poměrně vyrovnané a jak naši, tak Ukrajinci ve svém kádru disponovali velmi zkušenými hráči, nakonec vše dopadlo dobře v těsném poměru 3:2 pro naše kluky! Doufejme, že jim výborná forma a štěstí vydrží i u dalších zápasů.

FU.SK OPUSTILI NECRORAISERS

S progamingem u nás to asi zatím nebude tak žhavé. Po několika pokusech nabídnout hráčům profesionální podmínky, platy a jiné výhody se stále ukazuje, že naše scéna na to není připravená. Jinak si nelze vysvětlit odchod výborné a úspěšné Counter-Strike skvadry FU.sk z domácího multiklanu Necro-Raisers. Jako hlavní důvod odchodu hráči a jejich manažer uvedli dlouhodobou nespokojenost s podmínkami, které v rámci Necro-Raisers měli. Prozatím budou FU.sk fungovat na vlastní pěst a uvidíme, zda časem přejdou pod křídla některého z větších multiklanů.

KOMU TO KOPE VE FIFE?

Na konci dubna se odehrál první FIFA EA Cup ve stejnojmenné sportovní hře. Celá akce byla zařazena do EA SkyRiders Tour 2007, což je série online a offline utkání pouze a jen v hrách od gigantu Electronic Arts. Snad právě proto, že se jednalo o vůbec první turnaj svého druhu, ho provázela velmi nízká účast. To řečí čísel znamená pouhých přihlášených 17 hráčů, z nichž nakonec hrálo pouze 8. Na první místo se tak relativně snadno prodral Igi (hra Sims, datadisk a 30 bodů do tabulky), v těsném závěsu za ním skončil H3ko (hra Sims, datadisk a 20 bodů do tabulky) a na třetím místě pak Paulie22 (hra Sims, datadisk, 10 bodů do tabulky).

THE CLUB

Dnes naříkáme, že z her mizí epické příběhy a výpravnost. O tom však původně hry vůbec nebyly – k úspěchu stačil ukazatel skóre a dětinská touha hráčů překonávat sebe sama, být lepší a lepší. K takovému principu se vrací firma Bizzare Creations, z jejichž dílen již několikrát vyjela naleštěná závodní auta v Project Gotham Racing a jedna splašená raketka jako hlavní hrdina Geometry Wars: Retro Evolved. V obou titulech se bojovalo především o body nebo co nejnižší čas na projetí okruhu. Metou nové brutální akce The Club bude dosažení co nejvyššího počtu zabitých nepřátel, ovšem rozhodně nečekejme x-tou kopii obstarožního Quake. Autoři chtějí po vzoru svých dřívějších her vytěžit ze soutěživosti maximum a zároveň na titul nabalit spoustu atraktivního obsahu, který nekončí pouze u next-gen grafiky.

The Club je název tajného spolku filmových hvězd, bankéřů a vůbec všech miliardářů, kteří si mohou dovolit ke své PS3 dokoupit stylový ostrov v tichomoří i s větrnou elektrárnou a přípojkou internetu. Znuděni zapalováním doutníků dolarovkami, vybudovali po celém světě bizarní hřiště, kam vhodili sebranku náhodně vybraných nešťastníků, vložili jim do rukou zbraně a se slovy „Přežij!" zasedli za svou doutníky očouzenou HD televizi a jali se dívat na krvavý sport budoucnosti. Připomíná tématika nešťastníků zavřených do nelítostné arény drastickou akci Manhunt? Svou násilností bezesporu ano, nicméně The Club nebude obsahovat kompaktní příběh, ale sérii mnoha navazujících úrovní, ve kterých půjde jen o jedno – nasbírat co nejvíc bodů.

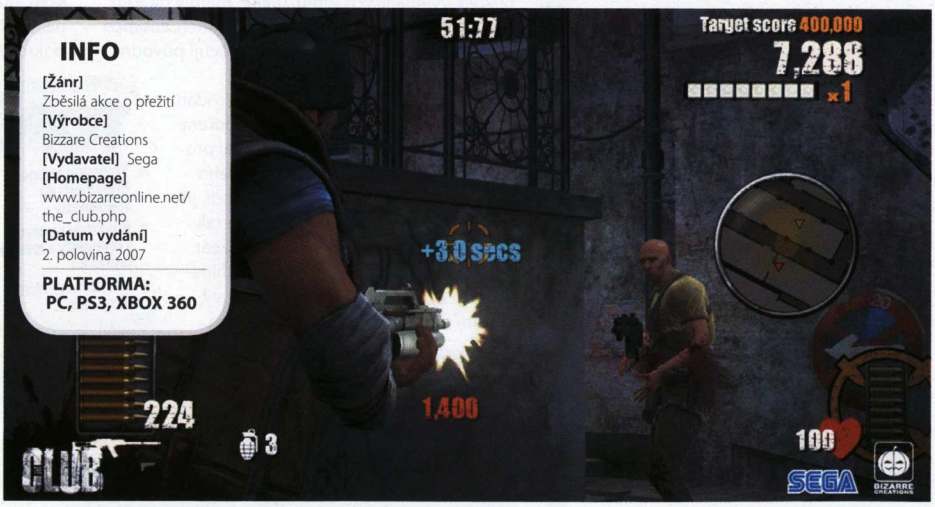
Rána do hlavy, odstřelení ve výskoku nebo přežití s posledním nábojem v komoře základní pistole, to všechno bude strůjcem speciálních bonusů, jež se budou přičítat na hráčovo konto. Po zabití protivníka navíc na obrazovce naskočí pomalu ubývající multiplikátor bodů, a tak čím rychleji budeme padouchy zabíjet bezprostředně za sebou, tím lepších výsledků dosáhneme. Cílem je motivovat hráče, aby si každou mapu dokonale natrénoval, objevil skryté cesty a ve finále například vpadl do místnosti zadními dveřmi a během vteřiny zlikvidoval několik protivníků najednou.

Návrh úrovní vychází ze stejného principu jako tratě v Project Gotham Racing. Autoři nejprve vymodelují realistické a rozsáhlé okolí (navštívíme podzemní bunkry, přepychové vily nebo paluby zámořských trajektů), přičemž až poté do hry začnou umísťovat cesty, skryté lokace a takticky výhodné překážky k pozdějšímu využití v akci. Výsledkem má být co nejuvěřitelnější dojem posilující pocit, že nám mezi všemi těmi popelnicemi a rozbořenými zdmi skutečně půjde o život. Zvlášť když jsou lokace podloženy kresbami Johna Wallina, autora konceptů pro hry Chronicles of Riddick nebo Gears of War.

The Club si plánuje prodloužit životnost pomocí osmičky hratelných postav. Každá má svůj styl boje, a s každou tak bude hra odlišná. Někoho zavřeli do arény násilně, jiný tam jde dobrovolně za výdělkem. Takový policista pak zásadně rozkopává dveře hulvátským stylem a mezi nadávkami pořvává klasické „Freeze!" Asijský bojovník k tomu samému zase používá hlavu, respektive průraznosti své tvrdé lebky. S postavou, se kterou se hráč nejvíc sžije, se bude moci vydat do víru multiplayerových klání napříč platformami, a to nejen pouze skrze síť, ale také formou split-screenu až pro čtyři hráče. --MS

TOP3

- Princip hry na body a frenetické akce
- Spousta zajímavých map
- Grafický styl s odkazem Gears of War



INFO

[Žánr]
Zběsilá akce o přežití
[Výrobce]
Bizzare Creations
[Vydavatel] Sega
[Homepage]
www.bizarreonline.net/the_club.php
[Datum vydání]
2. polovina 2007

PLATFORMA:
PC, PS3, XBOX 360

PG POŘÁDAJÍ KVALIFIKACI NA WCG

Zatímco v minulých letech pořádala kvalifikaci na herní olympiádu World Cyber Games společnost e-Sports Entertainment, letos poprvé se celá akce přesouvá na bedra ProGamers. Soutěžní hry jsou následující: Counter-Strike, Warcraft 3, Starcraft, Need for Speed: Carbon, FIFA 07, C&C3: Tiberium Wars, Age of Empires 3, Dead or Alive 4, Project Gotham Racing 3 a Tony Hawk's Project 8. Více informací o národní kvalifikaci a přesná pravidla najdete na domovské stránce na www.wcg.cz.

NEOPHYTE VÍTĚZÍ NA FRAGCUPU

Minlý měsíc proběhla zajímavá akce v Call of Duty 2, kterou pořádal herní celek eSuba. Ta nesla příznačný název eSuba FragCup a své síly v ní změřily nejlepší české týmy. Favoritem celé akce byla samozřejmě pořádající eSuba, nicméně velké šance byly vkládány i do jejich největších konkurentů z nEophyte. Nakonec po dlouhých bojích zvítězili právě druzí jmenovaní a eSubu porazili. Konečné pořadí je následující: 1. místo - nEophyte (5× Steelsound 5Hv2 + 2 500 Kč), 2. místo eSuba (5× Steelsound 4H + 1 500 Kč) a 3. místo cZklan (5× Steelsound 3H + 500 Kč).

BEGRIP MĚNÍ SESTAVU

Nyní jedna zprávička ze zahraničí – známá švédská partička Begrip Gaming se rozhodla po dlouhé době změnit svou sestavu. Z týmu totiž byli odejiti hráči Fabian „blomstar" Åkermark a Max „azl" Höög. Důvodem jejich vynuceného odchodu byla dle slov manažera týmu nesouhra a vzájemné rozpory, což se také podepisovalo na výsledcích celého týmu. Ihned po jejich odchodu byly rozhozeny sítě s cílem najít dostatečnou náhradu. Tou bude podle všeho Ruben „get!" Hellberg nebo Kim „like" Berg, kteří zazářili již na předchozích velkých akcích.

NA CO SE TĚŠÍ...

Sbalím batoh, odstřelovačku a na léto mířím do tropů Crysis!

MICHAL ACLER

CRYSIS
[PC] [3. čtvrtletí 2007]

Crysis je na mém hledáčku nejočekávanějších her již nějaký ten pátek. A ono to pořád ne a ne vyjít! Letos bych se snad měl dočkat a nemám nejmenší důvod nevěřit tomu, že půjde o skutečnou hratelnostní bombu. Ostatně vývojáři z Crytek Studios své kvality prokázali již u své prvotiny Far Cry a Crysis na tom bude dle dostupných indicií ještě o třídu lépe. Rozhodně hra číslo jedna!

HELLGATE: LONDON
[PC] [2. pololetí 2007]

Dobře, přiznám to, jsem ujetý na cokoliv, co se týká Londýna, knížkami typu Nikdykde od Gaimana počínaje a červenými doubledeckery konče. A byl by hřích nečekat na hru, která mou oblíbenou evropskou metropoli má přímo v názvu. Dalším z důvodů, proč do této akční hry s příchutí RPG (nebo akčního RPG?) vkládám své naděje, jsou lidé, kteří za jeho vývojem stojí. Inu, Diablo ve mně zanechalo nesmazatelnou stopu, a tak trochu věřím tomu, že Hellgate: London nabídne stejnou, ne-li lepší zábavu.

TEAM FORTRESS 2
[PC] [3. čtvrtletí 2007]

Psal se tuším rok 1999 a já nadšeně četl jedno z prvních preview na Team Fortress 2. Ta hra mě neskutečně zaujala, ač jsem jedničku běhající na staříčkém enginu Quaka nehrál. Jak roky plynuly, myslel jsem si, že byla lidmi z Valve smetena ze stolu, ale naštěstí jsem se pletl. Její znovuohlášení minulý rok mi udělalo obrovskou radost a já už po očku koukám na závěr roku letošního, kdy má vyjít. A vůbec mi nevadí, že autentickou týmovou multiplayerovou (ufff) simulaci nahradí ujetá komiksová akční hra pro více hráčů.

FABLE 2
[Xbox 360] [2007]

Je mi jedno, kdy to vyjde, ale jakmile to vyjde, bude to bomba. Mluvím o druhém dílu skvostného RPG Fable, za nímž nestojí nikdo jiný než geniální designér Peter Molyneux. Druhý díl byl měl přinést všechno, co slíbila jednička, a mnohem víc! To je velice solidní slib, čímž si tahle hra zajistila neotřesitelnou pozici v žebříčku mých nejočekávanějších her. Jakmile Fable 2 vyjde, nikdo o mně minimálně měsíc neuslyší!

BIOSHOCK
[PC, Xbox 360]
[21. srpna 2007]

Hry od Irrational Games jsou pro mě srdeční záležitostí. Ať už to byl System Shock, Thief nebo Freedom Force vs. Third Reich, žádný z jejich titulů doposud nezklamal. Ba co víc, měl jsem u nich vždy pocit, že ti lidé svou práci milují, a na jejich hrách jsem to coby hráč sakra poznal. Netrpělivě proto vyhlížím rychlík jedoucí do stanice Rapture, což je městečko, v němž se bude odehrávat jejich nová pecka jménem Bioshock. Na chutné spojení prvotřídního RPG a vytříbené akce se nesmírně těším. A co vy?

CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE

Tak jako první díl Half-Life oživil skomírající 3D střílečky svými skriptovanými sekvencemi ústícími v neodolatelnou atmosféru, o stejný čin se pro subžánr válečných akcí zasloužila série Call of Duty. Ovšem jelikož i jí je příběhový rybník druhé světové války malý, rozhodli se autoři zvednout stavidla, opustit zvětralé vody bojů z první poloviny dvacátého století a nyní plují vstříc moderní bojové technice. Call of Duty 4 se bude odehrávat v současnosti, ovšem návrháři nepošlou hráče do profláknutých, z hlediska herního spotřebitele malometrážních konfliktů v Iráku nebo Afghánistánu, ale vymyslí alternativní řešení. Důležité je, že ve fiktivní válce západu proti východním silám (konkrétní jména válčících stran dosud nebyla zveřejněna) nemá chybět žádný faktor typický pro sérii – napětí, skripty, drama specifických herních situací a nekonečná touha obyčejného pěšáka přežít.

Změna prostředí přichází v pravou chvíli, neboť jinak by celá značka mohla ustrnout na mrtvém bodě jako konkurenční Medal of Honor, který ještě stále (a pořád méně úspěšně) vyvařuje téma druhé světové války. Call of Duty 3 nicméně vyšlo teprve vloni, budou mít autoři dostatek času k celkové změně zasazení? Dle jejich slov, která podporuje i rozdělení prací na jednotlivých hrách mezi několik vývojářských týmů, určitě. Minulý díl totiž připravovala externě společnost Treyarch, zatímco na čtyřce již nějakou dobu pilně pracují původní autoři série z Infinity Ward.

Hře má dominovat především střídání prostředí. Hnědozelená pole a rozbořené domky vystřídají obrovské dopravní prostředky, jako například paluba velkého dopravního letadla nebo masivní lodi, již za bouře zkrápí hustý déšť, a scéna tak připomíná úvodní úroveň z Metal Gear Solid 2. Tyto mise čišící pomalou infiltrátorskou akcí vystřídají prašná blízkovýchodní městečka, jejichž architektura napovídá, že je někdo vybudoval přímo k účelům vzniku pravé válečné zóny se spoustou míst ke krytí, odpalování vraků automobilů nebo promenádě tanků, které nyní pod pásy ničí své okolí díky pokročilé fyzice. Zajímavostí je nasazení moderní válečné techniky. Ta neskončí pouze u útočících skvadron helikoptér a džípů s kulomety, Call of Duty 4 dovolí hráči potěžkat ocelová těla desítek zbraní a setkáme se klasicky i s termovizí a dalšími povinnými rekvizitami války. Jako dobrou zprávu na závěr vydavatel Activision potvrdil vydání hry na všechny hlavní platformy současné generace hardwaru!

--MS

NA CO SE MŮŽEME V CALL OF DUTY TĚŠIT?

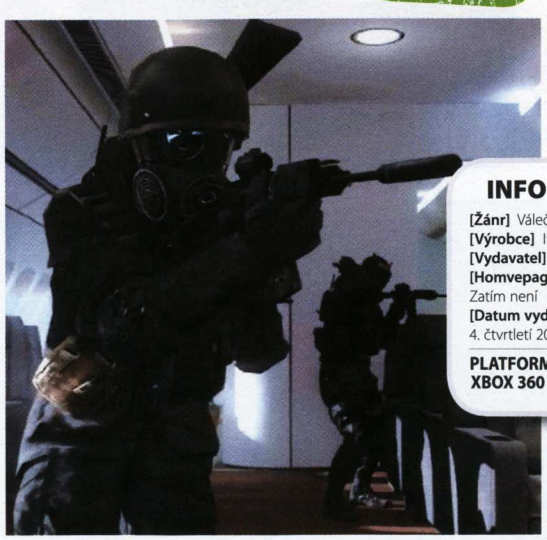
Ruštinu
Dříve jsme za ruského vojáka hráli, nyní hráč minimálně uslyší z tlampačů rozesetých po ulicích válkou rozechvělých měst drsný východní přízvuk. Rusky se však nemá cenu ani v nejmenším učit, protože veškerá slova přehluší nelítostná střelba.

Komunisty
Ačkoliv není zřejmé, zdali budeme za soudruhy s patentem na rudou barvu přímo hrát, pěticípé hvězdy a další socialistické symboly zaujmou místo na praporech a uniformách jedné z válčících stran. Po všudypřítomném boji teroristů proti spravedlnosti se ke slovu konečně dostanou staré dobré politické frakce!

Říznou akci
Značka Call of Duty se v herním světě stala synonymem pro spád, ničím neředěnou akci a takřka filmový zážitek z válečného tažení. Jelikož se na čtvrtém dílu podílí její původní autoři, tým Infinity Ward, je zde velká pravděpodobnost, že svůj um výpravných scénáristů prodají i zde.

TOP3

- Přenesení známé hratelnosti do současnosti
- Atraktivní zasazení s komunisty a moderní technikou
- Adrenalinový zážitek věrný sérii

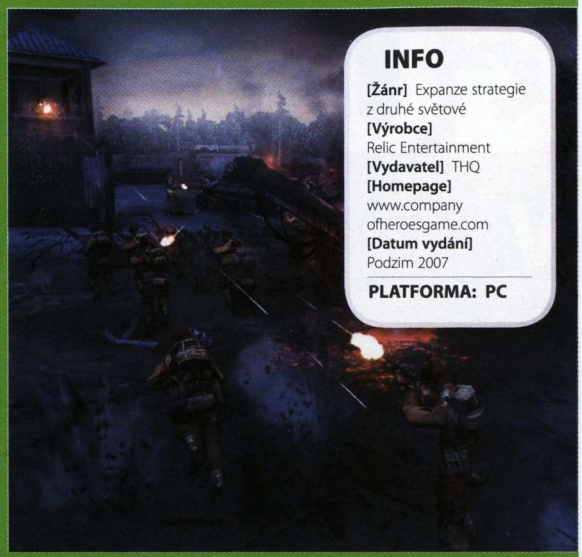


INFO

[Žánr] Válečná akce
[Výrobce] Infinity Ward
[Vydavatel] Activision
[Homvepage] Zatím není
[Datum vydání] 4. čtvrtletí 2007

PLATFORMA: PC, PS3, XBOX 360

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS



INFO
[Žánr] Expanze strategie z druhé světové
[Výrobce] Relic Entertainment
[Vydavatel] THQ
[Homepage] www.companyofheroesgame.com
[Datum vydání] Podzim 2007
PLATFORMA: PC

Loňská válečná strategie měla ten dar, že nás stejně jako filmy Zachraňte vojína Ryana dokázala vtáhnout doprostřed bojiště. O to samé se pokusí samostatně spustitelné rozšíření Opposing Fronts, ale tentokrát nechá virtuálního velitele, aby mohl ve dvou nových kampaních komandovat britské vojáky v bojových operacích poblíž francouzského města Caen nebo zasednout za ovládací páky německých tanků v obraně proti vzdušnému útoku v operaci Market Garden. Oproti původní hře zbystří již tak dobrá umělá inteligence a ani vizáž nezůstane bez faceliftu. Engine se nyní rozhodl podporovat nové efekty z knihoven DirectX 10, které zpracují například nové počasí. Aby proti sobě v multiplayeru mohli hrát jak majitelé expanze, tak původní hry, nové jednotky budou do původního programu zakomponovány prostřednictvím patche. Tomu se říká servis! –MS

TOP3
- Samostatně spustitelný přídavek
- Dvě nové frakce
- Vylepšená grafika

HEROES OF MIGHT & MAGIC V: TRIBES OF THE EAST

INFO
[Žánr] Expanze fantasy strategie
[Výrobce] Nival Interactive
[Vydavatel] Ubisoft
[Homepage] www.mightandmagic.com
[Datum vydání] 4. čtvrtletí 2007
PLATFORMA: PC

Ruské studio Nival nepřevzalo po firmě New World Computing pouze odkaz série HoM&M, ale rovněž tendenci nabalovat na vlastní větev jednotlivých dílů mnohačetné datadisky. Tribes of The East jsou již druhou expanzí páté části a chystají se navrátit na obrazovky rasu barbarů známou z předchozích her. Skřeti, obři a jednoocí kyklopové se zde uvedou pod vlajkou nového hrdiny, jenž jezdí na obrovském buvolovi, a odvyprávějí novou kampaň o pěti mapách navazující na události z minulých dílů. Příběhem o zrádné konspiraci pekelných démonů budou prostupovat postavy a reálie z 3D akčního výhonku ságy Dark Messiah od M&M, a datadisk tak znovu prohloubí bohatou historii magického světa Ashan. Komu by to nestačilo, přibalí tvůrci i deset nových misí do multiplayeru. –MS

TOP3
- Barbaři se vracejí
- Nová kampaň a mapy
- Pokračování epického příběhu

CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD

INFO
[Žánr] Expanze budovatelské strategie
[Výrobce] Firaxis Games
[Vydavatel] Take 2
[Homepage] www.civilization.com
[Datum vydání] Červenec 2007
PLATFORMA: PC

Ačkoliv před několika týdny z dílen Firaxis odešel jeden z hlavních návrhářů civilizace, Soren Johnson, firma se nevzdává a v novém datadisku chce posílit zejména dříve podceněnou diplomacii. Vyznavači síly pera a papíru se budou moci vyřádit ve dvanácti nových scénářích, z nichž některé jsou převzaty z dílen skalních fanoušků (že by náhrada za Sorena?) Beyond the Sword se soustředí především na dobu po vynálezu střelného prachu, nicméně ani dávnému starověku nezůstanou upřeny zajímavé doplňky. Vedle pěti divů světa (mauzoleum v Halikarnassu, Diova socha v Olympii…) se proti sobě postaví deset nových národů (Portugalci, Holanďané…) včetně šestnácti vůdců. Rozhodit své vládcovské sítě budeme moci již v červenci. –MS

TOP3
- Větší důraz na diplomacii
- Soustředění na nedalekou historii
- Nové divy světa, národy a vojevůdci

GUILD WARS 2

Vytvořit online hru bez nutnosti platit měsíční poplatky byl projekt, kterému před dvěma roky nikdo nedával velkou šanci na úspěch. Tým ArenaNet, americká odnož korejské onlinové velmoci NCsoft, se však nevzdal, zvládl zafinancovat dvě expanze, připravuje třetí a nyní chce hráčům navíc vrátit jimi projevený zájem o Guild Wars přípravou druhého dílu ve velkém stylu. „Cítíme, že je velmi důležité odměnit lidi, kteří hráli naši hru od jejího startu roku 2005," říká bývalý zaměstnanec firmy Blizzard a zakladatel ArenaNetu Jeff Strain. Předznamenává tím zásadní informaci – Guild Wars 2 budou stejně jako první díl zcela bez poplatků!

Největší změnou dvojky se stane zcela rozdílná koncepce herního světa. Dříve se mohli hráči masově potkávat pouze ve městech, ale na dobrodružství se již vydávali sami v předem naverbovaných skupinách. Nyní již bude celá herní plocha společná pro všechny, a jak s oblibou říkají milovníci cizích slov, bude perzistentní. To znamená, že svět nemá být jen neměnně navrženou plackou, ale začne plynule reagovat na činy stovek hráčů a sami tvůrci do něj budou postupně přidávat nové a nové prvky, stejně jako ve většině zpoplatněných online her. Až druhou linii hratelnosti mají tvořit instance navržené pro menší party, nicméně nudit se nebudeme ani mimo ně.

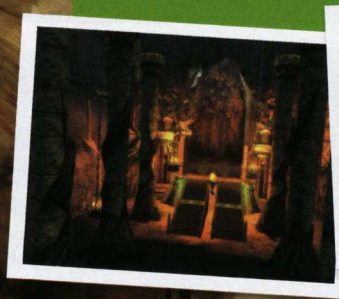
GW2 jsou plné globálních úkolů, do kterých se může zapojit skutečně každý. Namísto abychom si hrabali na svém písku, v magické říši se například jednoho dne usadí mohutný drak. Hrdinové světa mohou spojit síly a stvůru vyštvat nebo zabít, a to nejen ti s nejlepším brněním a zbraněmi ve hře. I kdyby měl hráč coby nevycvičený vazal nosit na bojiště šípy od obchodníka z města, dostane se mu na konci odměny. Nepodaří se snad monstrum zabít? Pak rozhodně nenastanou nové a nové pokusy, než draka hráči konečně uzergují, ale otevřou se další úkoly a nová část příběhu pro celý svět.

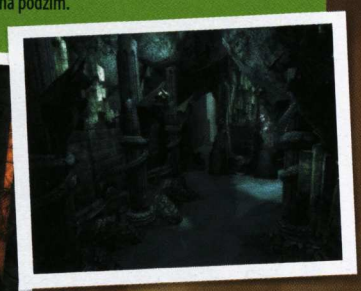
Autoři chtějí smazat nebo alespoň snížit rozdíl mezi extra vysokými a nízkými úrovněmi hráčů, což doposud vždy vedlo k ostrému rozkastování online komunity na „vyvolené" a občasné hráče. Jednak se uvažuje o zrušení level capu, takže by skalní hrdinové neměli nikde žádnou metu, za kterou se honit, za druhé bude rozdíl mezi úrovněmi nad stovkou minimální.

Druhý díl představí vedle lidí čtyři nové hratelné rasy s rodovými jmény Sylvari, Asuras, Charr a Norn. Všichni se pod taktovkou přepracovaného ovládání (skákat, plavat a klouzat se půjde mnohem snadněji) budou moci proti sobě postavit v nově zpracovaných PvP soubojích zcela nezávislých na ostatním světě. Po vzoru Monster play z Lord of the Rings Online dostane každý hráč novou figurku na dvacáté úrovni a až s se zapojí do obrovských bitev o hrady a strážní věže, které zahrnou i používání katapultů a dalších oblehacích strojů. Takové šarvátky budou trvat i týden a hráči se do nich budou plynule připojovat. Slibovány jsou dokonce i tvůrčí zásahy do konfliktů, které ustrnou na mrtvém bodě zákopové války. Nyní jen vydržet do betatestu stanoveného na druhou polovinu roku 2008. –MS

GUILD WARS: EYE OF THE NORTH

Jelikož předchozí rozšíření světa Guild Wars s přídomkem Factions a Nightfall byla samostatně spustitelná, Eye of the North bude prakticky první regulérní datadisk prodávaný za nižší cenu. Těm, kteří vlastní jeden z původních titulů, nainstaluje na harddisk tři zbrusu nové akty, jež hráče protáhnou přes osmnáct těžkých kobek a zavedou jej do vzdálených zemí. Tam se poprvé setká s Norny, Asurasi, Charry a Sylvari, novými rasami, které ale budou až do příchodu Guild Wars 2 pouze v roli NPC. Přídavek obecně vytvoří spojnici mezi oběma díly. Sice nepůjde importovat dříve vytvořené postavy, ale prostřednictvím pamětního kamene v Hall of Monuments si budeme moci do GW2 přenést všechny zásluhy a reputaci. Oko severu dále zásobí stávající svět čtyřiceti novými sety brnění, sto padesáti dovednostmi a desítkou nových hrdinů, přičemž hra vychází na podzim.





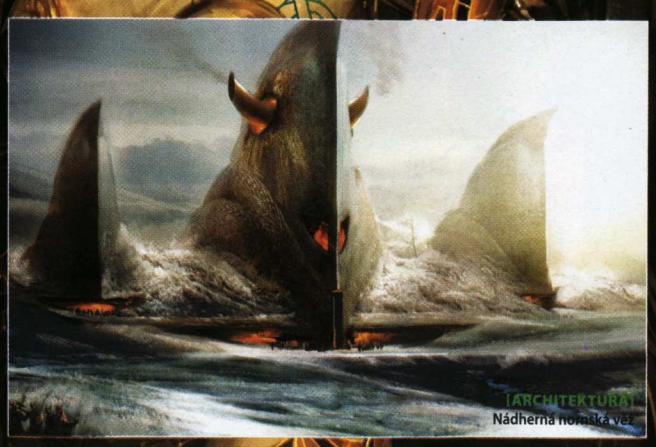
TOP3

- Nový, větší a perzistentní svět
- Globální úkoly
- Opět bez poplatků

INFO

[Žánr] MMORPG
[Výrobce] ArenaNet
[Vydavatel] NCsoft
[Homvepage] www.guildwars.com
[Datum vydání] 2008

PLATFORMA: PC



[ARCHITEKTURA]
Nádherná horalská věž

[NOVÉ RASY]
Charrové převezmou roli zvířecích pekelníků

INFO

[Žánr] Párty hra
[Výrobce]
Electronic Arts Montreal
[Vydavatel]
Electronic Arts
[Datum vydání]
3. čtvrtletí 2007

PLATFORMA: WII

BOOGIE

Společenské hry prožívají v současné době velký boom – stačí zmínit pěveckou hitovku Singstar od Sony nebo Dance Dance Revolution z dílen Konami, kde byli hráči pro změnu nuceni tancovat na speciální podložce. V Electronic Arts někoho chytrého napadlo, že by se tyto dva nápady mohly spojit do jednoho. Výsledkem je titul Boogie vyvíjený exkluzivně pro Wii, který v sobě kombinuje taneční prvky (těšte se na neotřelý ovládací systém využívající všech možností ovladačů wiimote a nunchaku) s pěveckými pasážemi. Tato část hry se stále řeší, respektive úzkostlivě tají, takže kromě toho, že „se bude zpívat", není známo nic konkrétnějšího. Autoři se nechali slyšet, že by Boogie měla být malým domácím nahrávacím studiem: hlavní náplní totiž bude nahrávání videoklipů.

TOP3
- Zpěv i tanec najednou
- Hra pro celou rodinu
- Originální vizuální zpracování

Sami si svou píseň nazpíváte a následně si v jejím rytmu i zatancujete.

Boogie sází především na multiplayer. Půjde o hru, která dokáže zaručeně rozproudit každou párty. Při hře více hráčů by navíc měla vyniknout rozdílnost jednotlivých postav – každý má možnost vytvořit si vlastního virtuálního zpěváka / tanečníka, ovlivnit se dá vše, počínaje oblečením a frizúrou konče. O zábavu se dále bude starat padesátka licencovaných songů (logicky především z tanečních žánrů) a originální vizuální stránka. Na seznam písní si zatím budeme muset počkat, zatím si ale můžete podle okolních obrázků udělat názor na pestrobarevnou grafiku plnou diskotékových efektů.

--MD

JAZYKOVÝ KOUTEK

Nedílnou součástí prvního ohlášení každé hry jsou tiskové zprávy. Jedná se o krátký dokument, který má za úkol informovat svět, že připravovaný titul bude to nejlepší, co jsme v našem mrzkém životě viděli, že nás zarazí do židle silou několika megatun a případně kolik peněz autoři utratili za nákup filmových a jiných licencí. Podívejme se nyní na nejokázalejší projevy posledního měsíce.

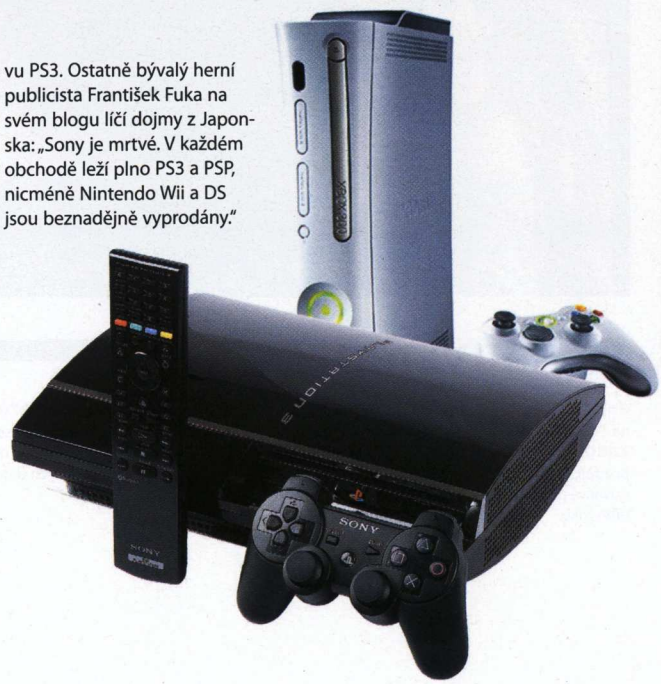
Generální manažer Electronic Arts Gerhard Florin o prodejích Playstation 3

„Ohlédněme se za cenou konzole (599 dolarů, v současnosti nejdražší mezi konkurencí, pozn. red.) po dvou letech a až poté budeme moci říct, zda je skutečně tak vysoká. Nemyslím si, že v této době je cena problém, který ohrožuje poptávku. Z následujících let bych nevyvozoval žádné důsledky."

Playstation 3 má mezi současnou generací konzolí těžkou pozici. Přišla jako poslední, je nejdražší, vývojáři si stěžují na náročné programování her využívajících všech možností procesoru Cell a repertoár launch titulů také nepředstavuje výhru. Není divu, že prodeje nejsou zdaleka tak vysoké, jako u např. u Xboxu 360, nicméně věřit, že se situace do dvou let, kdy již bude s velkou pravděpodobností oznámena další generace systémů, změní, je sázkou do loterie, ba možná i do pyramidové hry.

„Obec vývojářů má již mnoho zkušeností s tvorbou pro Xbox 360, takže na něm bude širší nabídka titulů. Ale programátoři ve špičkových studiích mají tendenci pracovat s nejnovější technologií a procesor Cell má výkonu na rozdávání."

Ano, stále je zde premisa nejvyššího výkonu, díky kterému může PS3 zaplnit mezeru mezi příchodem nového Xboxu nebo Wii. O všem rozhodne úspěch druhé vlny stěžejních titulů, které přijdou během tohoto roku a před Vánoci. To ovšem nemění nic na současném uzívaném stavu PS3. Ostatně bývalý herní publicista František Fuka na svém blogu líčí dojmy z Japonska: „Sony je mrtvé. V každém obchodě leží plno PS3 a PSP, nicméně Nintendo Wii a DS jsou beznadějně vyprodány."



UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Před dlouhými měsíci studio Naughty Dog (série Jak & Daxter) ohlásilo práce na svém novém titulu. Se slovy „půjde o akční adventuru podobnou sérii Tomb Raider" se vývojáři na dlouho odmlčeli, dokonce se ani neodhodlali informovat o názvu připravované hry. Podle jednoho zdroje nás měla tzv. „Naughty Dog Game" zavést v roli hledače pokladů do jižní Afriky, jiní zase lákali na let hydroplánem nad Amazonií. Korunu všemu nasadila zmínka o nacistické ponorce a pátrání po ztraceném ostrově kdesi v Pacifiku.

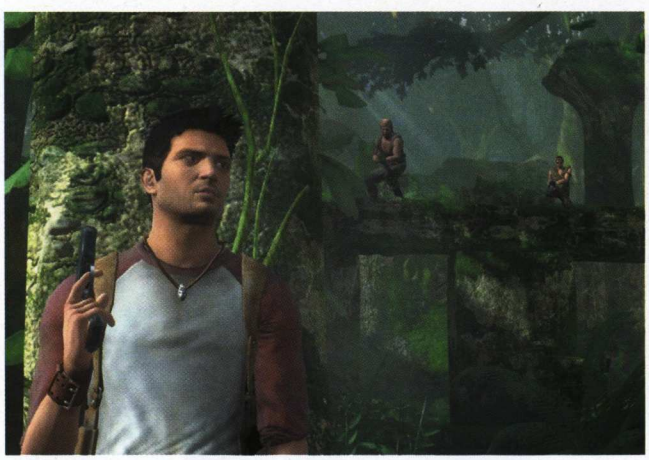
Kde je pointa a s čím se v čerstvě pojmenované akci Uncharted: Drake's Fortune opravdu potkáme? Autoři s ďábelským úsměvem na tváři odpovídají, že se vším zmíněným. Překvapivě to však není náhoda, která sympatického Nathana, hlavní postavu hry (mluvit o hrdinovi by bylo v tomto případě nemístné), zavede snad do všech koutů světa a pod nohy mu bude klást překážky všeho druhu. Nathan je údajně vzdáleným potomkem Francise Drakea, slavného anglického piráta, a po světě korzuje zcela dobrovolně. Taky byste šli, kdyby vám váš praprapříbuzný zanechal klíč od truhly s bájným pokladem. Teď už jen zjistit, kde se dědictví nachází.

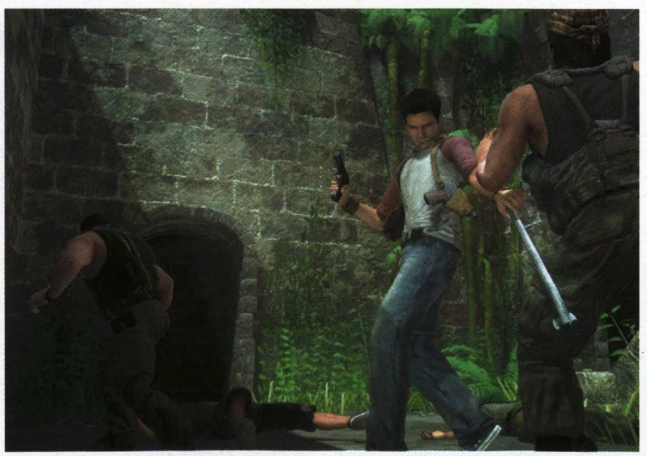
Nathan nezapře podobnost s Larou Croft, ostatně sami tvůrci nepopírají, že se jí nechali inspirovat, přesto ale nemůže být o plagiátorství řeč. Předně se autoři snaží servírovat dobrodružství, jemuž bychom měli na rozdíl od ryze smyšlených archeologicky šílených eskapád věřit. K pocitu relativní skutečnosti bude napomáhat i přítomnost dvou dalších postav, které vás budou na cestě doprovázet. Opomenout nesmíme ani větší důraz na příběh (každý z výše nastíněných bodů příběhu vyvolá mnoho zajímavých otázek a přinese ještě zajímavější odpovědi), unikátní ovládání pomocí ovladače Sixaxis (např. při pohybu po úzké lávce budeme nakláněním ovladače balancovat) a dynamickou inteligenci nepřátel. Poslední bod je třeba rozvést – vývojáři vychvalují přizpůsobivost a vynalézavost protivníků, kudy jen chodí. Při boji musíte být neustále v pohybu, jinak si nepřátelé najdou cestu, jak vás překvapit z míst, kde to nejméně čekáte. Při útočení zase musíte vystihnout moment, kdy se protivník nebude krýt. To by nemělo být až tak lehké, nepřátelské postavy využívají všeho, co jim přijde pod ruku a neváhají v zápalu boje třeba převrhnout stůl a schovat se za něj.

TOP3
- Variabilní prostředí
- Unikátní ovládání
- Pohlcující příběh

INFO
[Žánr] Akce z pohledu třetí osoby
[Výrobce] Naughty Dog
[Vydavatel] Sony
[Datum vydání] 2007
PLATFORMA: PS3

Chloubou Drake's Fortune je grafický engine, jehož kvality dokládá číslo 3 000 – přesně z tolika animací budou poskládány Nathanovy pohyby (pro srovnání: hry na PS2 mají kolem 200 animací). Pohledem na ně se však pokocháme až na konci roku. --MD





JEDNOU VĚTOU

KANE & LYNCH se objeví na **PC, XBOXU 360 I PS3 ZÁROVEŇ** (PS3 verze nebude později, jak bylo původně plánováno) před Vánocemi letošního roku.

NAPOLEON'S AMBITION je podtitulem **DATADISKU EUROPA UNIVERSALIS III**, který by měl vyjít v srpnu.

V SÍDLE TVŮRCŮ PREY HOŘELO, požár se naštěstí obešel bez obětí na životech nebo cenných datech.

Kromě hříček pro mobily se seriál **ZTRACENI OBJEVÍ I VE HŘE PRO PC, PS3 A XBOX 360,** pracovat by na něm mělo studio Ubisoft Montreal (Assassin´s Creed, Prince of Persia) a vyjít by měl letos.

V posledních dnech před uzávěrkou se vyrojily **SPEKULACE O UVAŽOVANÉM POKRAČOVÁNÍ** skvělého arkádově pojatého simulátoru letadel **CRIMSON SKIES PRO PC A XBOX 360.**

JÍZDNÍ ŘÁD KVĚTEN/ČERVEN

PONDĚLÍ	ÚTERÝ	STŘEDA	ČTVRTEK	PÁTEK	SOBOTA	NEDĚLE
14.05	15.05	16.05	17.05	18.05	19.05	
		Minulý měsíc jsme mluvili o suchu, které ale bylo předzvěstí období ještě horšího. Co včak **květnové Doupě** ztrácí v nabídce recenzí, dohání přidanou hodnotou: je libo 14 dní hraní City of Heroes zdarma, dva ročníky Doupěte v PDF nebo vyčerpávající odhalení strategie World in Conflict?	**Escape from Bug Island** (Wii) **Monster Madness: Battle for Suburbia** (PC, X360) **Shrek the Third** (PSP, PS2, Wii) **SpellForce 2: Dragon Storm** (PC) **Touch the Dead** (NDS)			
21.05	22.05	23.05	24.05	25.05	26.05	
	PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END (PC, PS2, PS3, PSP, X360, NDS, Wii) **Diner Dash** (PSP, NDS) **Surf's Up** (PC, PS2, PS3, PSP, X360, GC, GBA, Wii)					
28.05	29.05	30.05	31.05	01.06	02.06	
	Forza Motorsport 2 (X360) **Mario Party 8** (Wii) **Tomb Raider: Anniversary** (PC, PS2) **Shadowrun** (PC, X360)			**Gods & Heroes: Rome Rising** (PC) **Project H.A.M.M.E.R.** (Wii)		
04.06	05.06	06.06	07.06	08.06	09.06	10.06
	GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2 (PC) **Hospital Tycoon** (PC) **Dragon Ball Z: Harukanaru Densetsu** (NDS) **Enemy Territory: Quake Wars** (PC)					
11.06	12.06	13.06	14.06	15.06	16.06	17.06
Combat Mission: Shock Force (PC) **Big Brain Academy: Wii Degree** (Wii) **The Settlers** (NDS)						
18.06	19.06	20.06	21.06	22.06	23.06	24.06

TAJNÝ TIP: ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS (PC)

Označení tajný tip tentokrát není na místě. Přestože je pravděpodobnost vydání Enemy Territory: Quake Wars hned na počátku června stále 50 na 50, mohli bychom se hry v dosud platném termínu dočkat, což se bohužel nepodařilo u tipu z minulého čísla: Forza 2 dorazí oproti předpokladům teprve na konci května.

■ Variabilní atmosféra! Můžeme říkat, že příběh není oslnivou stránkou hry, že chybějící singleplayer otráví řadu hráčů. Co ale s jistotou víme i z vlastního hraní, Enemy Territory nabídne variabilní hratelnost a atmosféru, střety průběžně se vyvíjející a napínavé až do posledních chvil.

■ Herní možnosti. Enemy Territory se nezastavuje u klasického ztvárnění týmové hry, ale nápady rozplétá kolem jednoduché vize „útočícího a bránícího se týmu, kdy není čas na jakýkoliv odpočinek" – dílčí úkoly, boj v kvadrantech, stěžejní role vozidel, to je jen letmá zmínka důležitých herních prvků.

■ Nebojte se! Není totiž důvod. Nebo vás snad kombinace vývojářských studií Splash Damage a id Software doposud nepřesvědčila o svých kvalitách? Nás ano. Enemy Territory jednoduše nemůže dopadnout špatně.

13.06. DOUPĚ

Konec herního sucha! Červnové Doupě vám nabídne vyčerpávající sbírku recenzí v čele s tituly Halo 2, Shadowrun, Gods & Heroes, Hospital Tycoon nebo Enemy Territory: Quake Wars. A není to vše! Pro zpestření předprázdninového období přináší i příjemnou porci humoru a zábavy: plnou hrou bude v červnu čtvrtý Polda!

PIRÁT JACK SPARROW SE VRACÍ!

Už 25. května vtrhne na stříbrná plátna třetí a závěrečný díl Pirátů z Karibiku a společně s ním se na naše monitory dostane nová akční adventura od Disney Interactive nazvaná stejně jako film **Pirates of Caribbean: At World's End**. Ačkoliv hra míří na pulty obchodů společně s filmem, nebude z něj co do příběhu nijak čerpat, pouze nabídne všechny oblíbené postavy v čele s pirátem Jackem Sparrowem. Titul si pirátskou šavlí proseká cestu na všechny platformy, dočkají se jej majitelé PC, Xboxu 360, PlayStationu 3, Wii, PSP, PS2 a Nintenda DS. Každá z verzí bude v mnoha ohledech unikátní a už teď se můžeme na tento neotřelý výlet mezi piráty těšit.

LOST PLANET MÍŘÍ NA PC

Původně se jednalo o exkluzivní titul pro Xbox 360, který mu záviděli i majitelé PS3, nyní je všechno jinak. **Lost Planet: Extreme Condition**, jeden z největších akčních hitů poslední konzole Microsoftu, totiž míří i na PC! Pokud jste o Lost Planet zatím neslyšeli, vězte, že jde o mistrné sci-fi dílko japonského Capcomu, v němž se coby žoldák Wayne snažíte poskládat střípky své minulosti v roztodivném světě pokrytém věčným ledem. Mnoho informací k počítačové konverzi zatím není. Na veřejnost se dostaly pouze zkazky o tom, že hra bude podporovat jak DirectX 9, tak i DirectX 10 a grafika poběží v rozlišení až 2 560 × 1 600. Obsah by měl být oproti původní verzi lehce pozměněn a například multiplayer obohacen o nové mapy. Nejlepší zprávou je datum vydání, které je stanoveno již na letošní červen.

SEZNAMTE SE S RUSKÝM ANIME ONIBLADE

Japonsko je sice země anime zaslíbená, ale patent na něj rozhodně nemá. To si řeklo ruské studio Gaijin Entertainment, když začalo připravovat svou akci z pohledu třetí osoby s názvem **Oniblade**. Vedle charakteristického kresleného stylu hra nabídne kombinaci akce a adventury okořeněnou několika RPG prvky. Poutavý příběh vypráví o cestě mladé hrdinky, která ovládá asijská bojová umění a disponuje dvěma meči snadno proměnitelnými ve střelnou zbraň. Děj by měl být podle všech indicií hodně košatý a nabídnout hned dvě různá zakončení. V případě, že je vám anime blízké, rozhodně si tento titul nenechte ujít. Měl by totiž vyjít již letos pouze pro platformu PC.

BLESKEM ZE SVĚTA HER
Stručně a jasně o novinkách všech žánrů

NEVERWINTER NIGHTS 2 SE DOČKÁ PŘÍDAVKU

Ačkoliv by se mohlo zdát, že kdysi prominentní RPG sága jménem Neverwinter Nights je dnes tak trochu na druhé koleji, není to pravda. To jen potvrzuje nedávné ohlášení společnosti Atari, která dala světu na vědomí, že připravuje na letošní podzim datadisk k druhému dílu hry. Ten ponese název **Mask of the Betrayer** a dějově by se měl odehrávat tam, kde skončil původní titul. Přídavek poskytne hned několik desítek nových kouzel, speciálních akcí, předmětů a dokonce i ras. Ke hře by měly být rovněž přibaleny nástroje pro snadnou tvorbu modifikací, takže pokud je ve vás alespoň krapet kreativní duše, je na co se těšit.

ČÍM NÁS OKOUZLÍ NOVÝ HARRY POTTER?

Již co nevidět se na naše monitory snese smršť košťat přímo z Bradavic. Svou zásluhu na tom bude mít připravovaná počítačová hra **Harry Potter a řád Fénixe** vznikající na motivy stejnojmenného filmu. Hra z něj bude přímo vycházet, takže se stejně jako v minulých dílech dočkáme možnosti čarovat, přičemž budeme opisovat známé symboly pomocí myši do vzduchu. Škola čar a kouzel v Bradavicích bude ztvárněna jako jeden velký svět, ve kterém nebude existovat žádné načítání, takže se budete moci do akce maximálně ponořit. Na Harryho a jeho kamarády čeká spousta úkolů, které bude třeba splnit. Některé jsou jednodušší, jiné složitější a za některé může hráč získat bonusy jako třeba ukázky z filmu. Titul by měl vyjít pro všechny platformy 30. července.

OPUSŤTE NEHOSTINNOU ZEMI

Píše se rok 2016 a planeta Země se pomalu, ale jistě stává jednou velkou neobyvatelnou suchou koulí. To všechno z důvodu, že Slunce začalo postupně více a více zářit a veškerá zelení zalitá místa přeměnilo ve velkou poušť. Před lidstvem vězí otázka, zda zůstat na Zemi a snažit se najít způsob, jak v takových podmínkách přežít, nebo jestli bude lepší ji zcela opustit. Naděje svitne až s příchodem tajemné korporace, která přinese minerál, díky němuž se život na Zemi opět stane realitou. Ovšem ve vzduchu je cítit něco podlého a závislost pozemského života na podivném minerálu není tak nevyhnutelná, jak se předem zdálo… Zhruba takový je v kostce příběh ruské sci-fi FPS **Exodus from Earth**, v níž se podíváme na Zemi i jiné odlehlé planety a užijeme si při tom spoustu zábavy, hackování počítačů a další libůstky. Hra vyjde jen pro PC ještě letos.

Michal Acler, vedoucí DVD přílohy
Maniakální šílenec s nedostatkem volného času

BYZNYS

EA: NESMÍME IGNOROVAT ŽENY

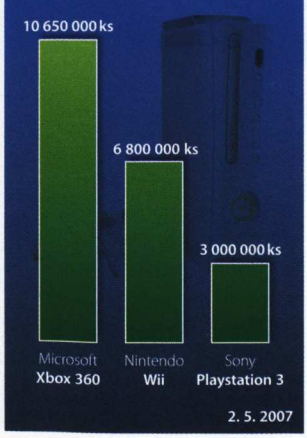
Alespoň takové je stanovisko největší vydavatelské firmy dneška, Electronic Arts, které zaznělo z úst Sharon Knightové v průběhu čtvrtého ročníku konference Women In Games na Univerzitě ve Walesu. Knightová přirovnala důležitost ženské populace k situaci okolo snímku Titanic, který dokázal v minulosti překonat sérii Star Wars na trůnu nejúspěšnějšího filmového snímku všech dob. „Ženy Titanic milovaly, chodily se na něj dívat hromadně a hned několikrát," dodává.

Podle Knightové by však bylo nesmyslné zaměřit se na vydávání her primárně určených ženám – průmysl se má vydat cestou her, které dokáží zaujmout obě pohlaví. „Ženy si umí užívat všech druhů zábavy. My v EA se chceme vyhnout tvorbě her pouze pro určitou skupinu. Ženy mají rády stejné hratelnosti prvky jako muži a tam vidíme velký potenciál do budoucna." Podle Knightové je jedním z důvodů úspěchu konzole Wii také její přístupnost neznalým hráčům, typicky ženám, když od nich nevyžaduje žádné znalosti ovládání a další herní problematiky. Zajímavý je také 65% podíl žen-hráček mezi majiteli her série The Sims. Knightová ale zároveň přiznala, že zacílení na ženy bylo více či méně dílem náhody. „Ne, Will Wright skutečně nechtěl se svou hrou oslovit ženské publikum," dodala.

NEJÚSPĚŠNĚJŠÍ VÝVOJÁŘSKÉ STUDIO? EA KANADA

Již potřetí v řadě získala kanadská pobočka společnosti Electronic Arts titul nejúspěšnějšího vývojářského studia Spojeného království za rok 2006. Ten jí alespoň zajistil žebříček, postavený na prodejích her jednotlivých studií na největším evropském trhu, ve Velké Británii. EA Kanada za svůj úspěch vděčí zejména dvojici sérií NFS a FIFA. Další místo obsadilo Nintendo, jehož série a postavičky jsou v Anglii stále populární, třetí pozice patřila Konami Japan a čtvrtá Maxis. Z dalších známých firem najdete Ubisoft Montreal na 10., Epic Games na 16. a Bethesdu na 22. příčce. Zajímavé je umístění Blizzardu, který skončil až na 66. pozici. Uvolněna byla také čísla celkového obratu, vygenerovaného firmami na daném trhu. Tato suma činila ve Velké Británii 215 milionů liber (pro srovnání, v Japonsku to bylo 173 a v USA 313 milionů). Kompletní žebříček nejúspěšnějších studií najdete na adrese **www.develop100.com**.

ODHADOVANÉ PRODEJE KONZOLÍ NOVÉ GENERACE



BETHESDA ODKOUPILA ZNAČKU FALLOUT

Uběhly dlouhé tři roky od chvíle, kdy Bethesda oznámila dohodu s Interplay na tvorbu třetího dílu postapokalyptické série Fallout. Jak vyšlo najevo v těchto dnech, došlo na začátkem dubna k odkoupení veškerých práv na značku Fallout za částku 5,75 miliónů dolarů. Součástí dohody je však také klauzule, podle níž si Interplay ponechává práva na vývoj masivně multiplayerové hry ze světa Fallout s rozpočtem až 75 milionů dolarů. Bethesda jako nový vlastník veškerých práv ke značce však bude na vývoj hry dohlížet jak po stránce financování projektu, tak dosažené kvality. Hra má být vyvinuta v průběhu čtyř let a objevit se na trhu v Severní Americe a Evropě nejpozději 9. dubna 2014. Bethesda v souvislosti s tím potvrdila přípravy třetího dílu série, na němž se podílí většina týmu Oblivionu, a spustila na stránce fallout.bethsoft.com homepage hry, na níž se ale v současné chvíli nachází pouze diskusní fórum. Podle kuloárních informací dojde k bližšímu ohlášení třetího dílu ještě v průběhu tohoto roku.

STŘÍPKY:

Filmový Prince of Persia, jehož rozpočet podle odhadů překročí částku 130 miliónů dolarů, natočí Michael Bay, tvůrce snímku Mizerové, Skála, Ostrov nebo novinkových Transformers.

Japonské Nintendo neočekávaně navýšilo odhad svých tržeb díky úspěchu handheldu Nintendo DS. Obrat firmy má přesáhnout 8,1 miliardy dolarů, což je o 555 miliónů dolarů více, než firma původně očekávala.

Ubisoft oznámil odkoupení německého vývojářského týmu Sunflowers, známého především díky strategické značce Anno. Nejúspěšnější studio v zemi našich západních sousedů, jehož her se po celém světě prodalo přes 5 miliónů kopií, má posílit pozici firmy na trhu realtime strategií a také otevřít francouzskému vydavateli cestu na zajímavý německý trh.

Soren Johnson, hlavní designér série Civilizace, mění po sedmi letech místo svého působiště. Jeho novým zaměstnavatelem bude vývojářský tým Maxis, spadající pod Electronic Arts, kde se bude podílet na očekávaném titulu Spore.

I přes úspěšné odstartování prodeje PS3 v Evropě (doposud zmizelo z obchodů přes 800 tisíc kusů) oznámil šéf Sony Computer Entertainment Europe, David Reeves, rozhodnutí o propuštění až 160 zaměstnanců evropských poboček Sony s cílem snížit provozní náklady.

Eidos oznámil dohodu s vydavatelskou společností Majesco, jejíž hry bude nově distribuovat v Evropě a Austrálii. Dohoda se prozatím týká osmi titulů pro Wii a NDS do konce letošního léta s tím, že na ni naváže zhruba 15 dalších her.

Jak vypadají prodeje konzolí v USA za březen 2007? Vede NDS s více než půl milionem vyexpedovaných kusů, daří se i PS2 s 280 tisíci nebo PSP s 180 tisíci kusy. Nové generaci konzolí vládne Wii (259 tisíc) a Xbox 360 (199 tisíc), přestože dosažená čísla znamenají u obou platforem pokles oproti předešlému měsíci (o 22 %, respektive 12 %). Playstation 3 se v USA za dané období prodalo 180 tisíc kusů.

Kamil Gric, šéfredaktor
Projel se po okruhu Paula Ricarda – v motokáře

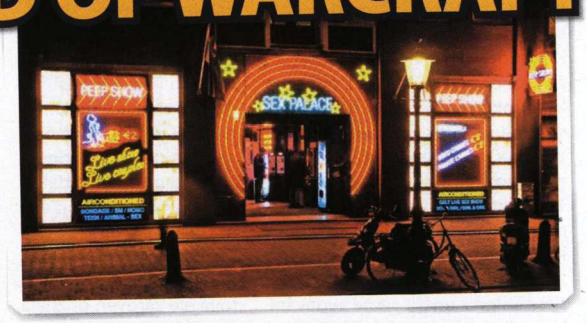
PAVLAČ

JEDINÉ ZARUČENĚ BULVÁRNÍ INFORMACE NA ČESKÉ HERNÍ SCÉNĚ

VEŘEJNÉ DOMY V PŘÍŠTÍM DATADISKU K WORLD OF WARCRAFT

IRVINE – Nedávno vypuštěný datadisk Burning Crusade k nejoblíbenějšímu MMORPG současnosti zdaleka neobsahoval všechny vychytávky, které vývojáři původně slibovali. A tak není divu, že už se pomalu vynořují kuloární informace o datadisku druhém.

Kromě toho, že přinese všechno, co vývojáři nestihli zapracovat do Burning Crusade, bude také obsahovat několik zajímavých překvapení. Život ve světě World of Warcraft už se pomalu blíží skutečnosti se vším, co k tomu patří. A k naší každodenní realitě patří mimo jiné také sex, veřejné domy a lehké dívky. Blizzardi proto chystají pro datadisk s pracovním názvem „Redlight District" nové povolání Harlot („Gigi" pro mužské pohlaví) a nový typ budov, kterým se u nás v Česku říká jednoduše a výstižně bordely. Uvidíme, co na to řeknou američtí rádoby moralisté!



MULDER A SCULLYOVÁ V HALO 3!

KIRKLAND – Vývojářské studio Bungie konečně poodhalilo tajemství tlačíka X. Hráči na celém světě dlouho dumali, k čemu jim prostřední tlačítko Xbox 360 ovladače v připravovaném hitu Halo 3 asi bude. Teď už to vědí. Kdykoliv X zmáčknou, objeví se v levém horním rohu obrazovky podobizna agenta Foxe Muldera nebo Dany Scullyové, kteří bryskně přispěchají s užitečnou radou nebo tipem, jak dál postupovat. Spekuluje se také o tom, že se obě postavy objeví i v chystaném filmovém Halo trháku. Představitelé obou rolí už podle magazínu Variety dostali velmi tučné zálohy a filmaři si slibují, že ke snímku přitáhnou ještě širší publikum.

KVŮLI LÁSCE PRODAL HERNÍ SBÍRKU

ZEMĚ – Neznámý mladík nedávno na Ebayi prodal obrovskou sbírku her, herních konzolí a dalšího příslušenství. Důvod? Nevěřili byste. „Víte, budu si brát jednu opravdu úžasnou holku a ty prachy by se mohly hodit," svěřil se prodejce. Stovky klasických her pro systémy jako Atari 2600, Intellivision, NES, Jaguar, GameCube či PS2 padly za oběť lásce.

Kolem celého případu se nicméně strhla obrovská publicita, kterou rozvířili samotní hráči, když hodili v plen zdánlivě banální otázku: „Čí to byl nápad, jeho, nebo její?" My šovinisticky říkáme, že její, a litujeme nebohého láskou poblouzněného pařana. Jednou bude litovat!

NEJVĚTŠÍ HERNÍ KOČKY

VYHLAŠUJEME DESET NEJVÍCE SEXY HERNÍCH FEMME FATALE:

1. Drsná Jill Valentine z Resident Evil
2. Zadumaná Carla Valenti z Fahrenheit
3. Zelenopusá Jade z Beyond Good and Evil
4. Nabušená Samus Aran Metroid
5. Neodolatelná Yuna z Final Fantasy
6. Svůdná Mia Fey z Phoenix Wright
7. Mocná Kreia z KOTOR II
8. Princezna Zelda z The Legend of Zelda
9. Průhledná Yorda z Ico
10. Neprůstřelná Claire Redfield z Resident Evil

STALO SE:

- Když Karel Kališ spatřil na obrázcích nový klávesnicový ovladač pro Xbox 360, málem ho trefil šlak. Takovou šílenost prý zatím ještě opravdu neviděl.
- Honza Morkes už je z té školy celý zelený! A taky to vypadá, že mu na zádech roste krunýř. Celé dny navíc dumáme nad tím, kam se každý den ztrácí objednaná redakční pizza. Že by to všechno mělo nějakou TMNT souvislost?
- Redakční otloukánek David Sláma už zase leží ve špitále. V rakouských Alpách si totálně nabil kokos, když chtěl vyzkoušet jeden „fakt vymazlenej trýček, co sem se naučil ve Freak Outu". Sportem ku zdraví! Aspoň jsme mu donesli banány a pomeranče.

Pavlač – jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně. Vydává: Tunel, a. s., dceřiná společnost Doupě, s. r. o. Náklady si ověřujeme sami, proto jsou nejvyšší v ČR.

fuckt huuůůůstej nářez

HUSTEJ MOBIL

ubal si balík

Ubal si libovolnej balík a získej navíc super „Čistič displeje" a „Hustý info" pro svůj mobil.

ČISTIČ DISPLEJE!
Vyčistí displej mobilu ZEVNITŘ!

www.hustej.cz

WORLD IN CONFLICT

Jak by vypadal Battlefield pro stratégy

První dojmy ze studeného Švédska

Znáte to. Na začátku stavba základny, pak výroba dělníků, které promptně pošlete kutat dřevo/zlato/zelený sliz. Získáte první peníze, postavíte další budovy, sila a kasárny. Chvilku čekáte a hle – první voják je na světě! Pošlete ho na průzkumy a vyrábíte dál. Stavíte pomocné budovy, jež vojáka s klacíkem upgradují na vojáka se zašpičatělým klacíkem. Postupně vaše armáda sílí a zanedlouho přijde čas poslat ji… STOP!

Co kdybychom toto vše vynechali a celou situaci sledovali až od této chvíle? Zapomněli na stavební lobby, nezaměstnávali tuny dělníků, jejichž životním údělem je každých deset sekund donést do základny 10 jednotek určité suroviny, dokud je nepřátelský kamikadze útok nerozpráší? Copak v akčních hrách na začátku jezdíte se sekačkou na trávu, abyste si vydělali na první pistoli? A přicházíte tím o něco? Tvůrci ze švédských Massive Entertainment jsou přesvědčeni, že ne, a v chystané realtime strategii World in Conflict o tom hodlají přesvědčit všechny ostatní. Nedočkáme se stavění a výroby jednotek, vše je podřízeno maximálnímu zážitku a spádu každé hry.

Pro samotáře i soutěživce

Battlefield, zmíněný v podnadpisu, nicméně neznačí, že bychom měli čest s multiplayerovým titulem. Pozornost tvůrců se soustředí jak ke hře pro jednoho hráče, tak k multiplayerovým bitvám. Koneckonců oba režimy budou mít více společného, než bývá zvykem.

World in Conflict se vrací na konec osmdesátých let, v nichž by se za normálních okolností měl rozpadnout východní blok. Ve hře však k pádu komunismu nedochází, naopak slábnoucí sovětská ekonomika je nastartována masivními vojenskými investicemi, na něž plynule navazuje invaze do západní Evropy. Rozpoutaný konflikt zaměstnává celý Západ, takže si prakticky nikdo nevšimne, že neméně velká část sovětských vojsk se vydává přes Pacifik navštívit západní pobřeží USA. A co je nejhorší – místo vízových povolení s sebou veze pár tun železa v podobě tanků, vrtulníků a zbraní pěchoty.

Holywood v ohrožení?

Singleplayerová kampaň začíná v okamžiku útoku Sovětů na Seattle, jenž zastihne Američany nepřipravený. Hráč se bude v zoufalých bojích snažit zadržet postup Rudé armády, což zpočátku vůbec nepůjde. Později se však karta obrátí a v roli poručíka americké armády navštíví i evropská bojiště s předpokládaným finále v chladném Rusku.

Příběh se dívá na situaci pouze z amerického úhlu pohledu. Ve hře však budou i další strany – NATO a Sovětský svaz. Jejich armády nicméně budeme moci vést do boje pouze v multiplayeru. Není to zas taková škoda, protože rozdíly nejsou velké a skladba jednotek je prakticky stejná. Pouze vojska NATO

„ÚTOK NA SEATTLE ZASTIHL AMERICKOU ARMÁDU ZCELA NEPŘIPRAVENOU"

INFO

[Žánr] Realtime strategie
[Výrobce] Massive Entertainment
[Distributor v ČR] CD Projekt
[Homepage] www.worldinconflict.com
[Datum vydání] Podzim 2007

PLATFORMA: PC

DOUPĚ
Videa najdete na DVD 5/07

budou tvořena metodou mixování nejzajímavějších jednotek evropských armád, a ve své podstatě se tak jedná o zcela unikátní skladbu (těžko čekat, že by se někdy něco podobného reálně objevilo na bojišti).

Co je malý, to není ve válce vůbec milý

Jak docílit maximálně intenzivního zážitku ze hry? Dejte soupeřům jasný cíl, o nějž musí usilovat. V případě World in Conflict tuto úlohu plní strategické body, známé například z konkurenčního Company of Heroes. Zde jich však je mnohem méně. Pokud jeden z nich obsadíte, získáte v něm oporu, automaticky se na jeho místě začne stavět opevnění. To má tři úrovně, takže pokud se protivník vzápětí pokusí o protiútok, setká se s holou plání a maximálně kulometčíkem. Jestliže vyrazí na zteč později, bude se muset probíjet i přes protiletadlové dělo a protitankový bunkr.

Počet obsazených míst neovlivňuje vaše zdroje (jednotek máte pořád stejně), ale přidává vám velitelské body, které můžete využít k sekundární podpoře (bombardování, radarový průzkum, dělostřelecká podpora). V multiplayeru je vždy takovýchto bodů víc, v hlavní kampani se většinou soustředíte na obsazení jednoho z nich podle aktuálních příkazů.

Výsledné dění je však dost podobné. Rozdíly stírá zejména přítomnost počítačem ovládaných jednotek v obou režimech. Počítač vyrovnává svou přítomností sílu stran v multiplayeru a počítač řídí také spojenecké jednotky přítomné na bojišti v kampani. Tvůrci se snaží částečně převzít hlavní myšlenku Call of Duty – jste jen jedním z mnoha. Velíte několika svým jednotkám a plníte dílčí úkol v aktuální bitvě. Přitom jste závislí na ostatních. Pokud poručík Webb na západním křídle (řeč je stále o jedné jediné mapě) neodolá náporům Sovětů, budete v týlu napadeni. Proto třeba v rámci mise přijde příkaz vyslat mu na pomoc určité jednotky.

Mami, pošli mi lízátka a chipsy

Nemáme základny, netěžíme suroviny – jak se vůbec k vlastním vojskům dostaneme? Necháme si je poslat z týlu! Na začátku si stačí jen vybrat z nabídky a za chvíli můžete očekávat výsadek. Jenže tím nic nekončí. Pokud své svěřence nechtěně pošlete na smrt, záhy budete moci povolat posily. Limity se nezmění, pouze budete v dané chvíli penalizováni za ztrátu předchozích jednotek, takže budete muset chvíli čekat, než získáte dostatečný počet bodů, za které následně pořídíte nové spolubojovníky.

Zní to možná trochu komplikovaně, skutečnost je však mnohem jednodušší. Když vám nevyjdou strategické záměry a ztratíte svou armádu, nemusíte páchat rituální sebevraždu. Zkrátka povoláte nové jednotky a pustíte se do boje znovu.

To má zásadní vliv na hratelnost a průběh misí. Hranice mezi výhrou a neúspěchem je nesmírně tenká a jakoukoli chybu nebo ztrátu koncentrace nemilosrdně trestá. Stejně jako absentuje tradiční úvodní půlhodinka, není ve World Conflict ani závěrečné rabování a dobíjení zbytků armád. Dokud není vše dobyto, úkol splněn, případně nezbývá méně než deset sekund do konce časového limitu, nemůžete si být jisti ničím. Nepřátelé podnikají jeden atak za druhým, a protože je možné vybrat si nové jednotky, mohou se přizpůsobit a najít slabé místo vaší obrany.

A taky něco speciálního!

Platí to však i naopak. Když jsem marně dobýval potřetí strategický bod na kopci nad městem, tušil jsem, že je někde chyba. Původně jsem si myslel, že za všechno může jen moje nepřizpůsobení se rychlému tempu hry, stačilo však trochu jinak poskládat armádu, využít předností každé jednotky a voilá – úspěch se dostavil.

Speciální schopnosti hrají velkou roli. V útoku můžete využít zpravidla silnější verze střely (většinou účinné speciálně jen proti jednomu typu jednotek či budov), obranný speciální manévr zpravidla poskytuje kouřovou clonu vhodnou k útěku z přímé palby. Jejich správné využití může být otázkou

[POUZE VEDLEJŠÍ ROLE] S letadly se potkáte pouze při objednaném bombardování

UŽÍT HRU BY SI MĚLI DOKONCE I MAJITELÉ GRAFICKÝCH KARET GEFORCE 4 NEBO ATI RADEON 9250

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Vzdorovat ostrému skandinávskému větru, přišlé chce raději do tepla

WORLD IN CONFLICT
BOJOVÝ ARZENÁL

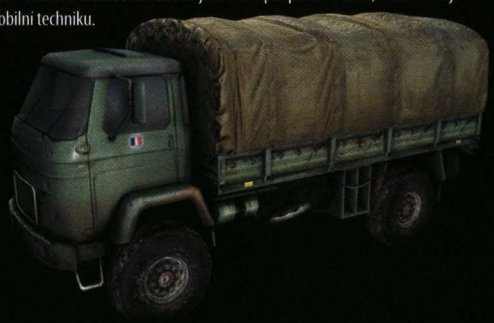
Hra je založena na reálných strojích a jednotkách. Ačkoliv každá ze stran má své vlastní, v zásadě se sobě podobají a rozdíly využiji až fajnšmekři.

VRTULNÍKY

Základem jsou transportní stroje a lehce vyzbrojení průzkumníci. Největší síla však přichází až s dvěma dalšími typy, zaměřenými na boj. Většinou nemůžete vsadit jen na jeden typ, každý totiž umí něco jiného – jeden druh je dobrý pro vzdušné soubory, druhý lépe likviduje pozemní cíle. Vrtulníky jsou rychlé, mobilní a dokáží zasadit nepříteli nečekaný úder v týlu. Nevýhodou je, že strategické body musí zajmout pozemní jednotky.

PĚCHOTA

Základ každé bitvy už pár tisíc let od vynalezení pazourku. Její síla roste s nepřehledným terénem. V lese nebo uprostřed města dokáží zavařit každému nepříteli. Kromě klasické pěchoty můžete využít služeb odstřelovače nebo raketometčíků. Důležitou roli budou jistě hrát i podpůrná vozidla, mezi nimiž je i opravářský džip pro mobilní techniku.

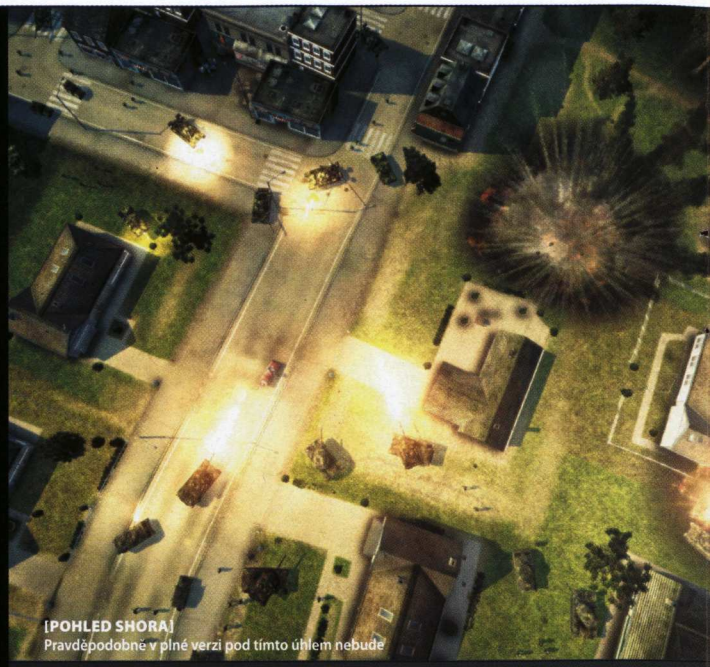


TANKY

Obyčejné obrněné transportéry, vylepšené obrněné transportéry, lepší i horší tanky – poměrně očekávaná je nabídka králů pozemních bojů. Tanky tvoří páteř každé armády, obzvlášť ve chvílích, kdy je třeba rychle dosáhnout a dobýt určitou strategickou pozici. Jejich síla je ohromující, ovšem v okamžiku, kdy jsou zaměřeny protivníkovým dělostřelectvem nebo letkou vrtulníků, mohou mít velké problémy.

PODPORA

Skrytá myška vzadu, která dokáže ovlivnit výsledek celé bitvy. Podpůrné jednotky zahrnují jak několik verzí dělostřelectva, tak protiletadlové obrněné jednotky, ženisty i demoliční četu. Nač se párat s čelním útokem, když lze nepřátele pěkně zdálky usmažit ve vlastní šťávě a oleji? Stačí k tomu jediné – informace o tom, kam mířit. Ty většinou musí zajistit jiné typy armády.



[POHLED SHORA]
Pravděpodobně v plné verzi pod tímto úhlem nebude

života a smrti, a také proto máte vždy na starosti jen úzkou skupinu podřízených. Počty může ještě upravit betatest, v aktuální verzi hry ale prakticky nikdy nebylo možné vyslat do boje víc než desítku jednotek. Nečeká vás však žádná komorní bitva, nezapomínejte na své spolubojovníky!

Vezmeme i brášku

Efekt společně koordinovaných akcí nejvíce vyniká v multiplayeru, v kampani je však přítomen také, byť není tak otevřený. V ní jste zkrátka poručík Parker a plníte příkazy svého nadřízeného. V multiplayeru si však můžete vybrat ze čtyř různých specializací, za boje je střídat a vyladovat taktiku se spoluhráči. K dispozici jsou čtyři role – pěchota, tanky, helikoptéry a podpora.

Když si vyberete pěchotu, neznamená to, že se na pásovou techniku budete koukat jen mlsně zdálky. V případě nouze si klidně můžete tank pořídit, ale bude vás stát mnohem víc než hráče se specializací na příslušný obor. Proto je mnohem lepší kombinovat výhody v rámci týmu. K tomu slouží nejen možnost hlasové komunikace, ale také textová nabídka příkazů s logickými pokyny. Jednoduše tak můžete požádat na určité místo o leteckou podporu, přičemž spoluhráč může hned vzápětí potvrdit, zda výzvu přijímá. Na celém systému je nejzajímavější, že si s vámi bude povídat i počítač. Bude žádat podporu a bude reagovat na vaše výzvy. Odmítne, když bude na druhé straně mapy uprostřed lítých bojů o strategické místo, pomůže, když budou jeho jednotky poblíž inkriminované oblasti… Vše je nastaveno tak, aby měl počítač stejné podmínky jako hráč. Po zkušenostech z více než desítky partií je možné říct, že rozdíly mezi hráči a počítači nejsou příliš patrné. Prim v určování strategie budou hrát samozřejmě vždycky lidé, ale počítačem ovládání spoluhráči plnili důstojně roli „doplňovačů stavů".

Kdo by je však kontroloval, když je akce pěkně zběsilá a živá? Pořád se něco děje a není čas na lelkování. Bitva střídá bitvu a prakticky není možné ani na chvilku vypnout. I když je situace plně pod kontrolou jedné strany, pořád není vyloučené, že koncentrované síly prohrávajícího zaútočí na jeden bod a otočí průběh střetnutí.

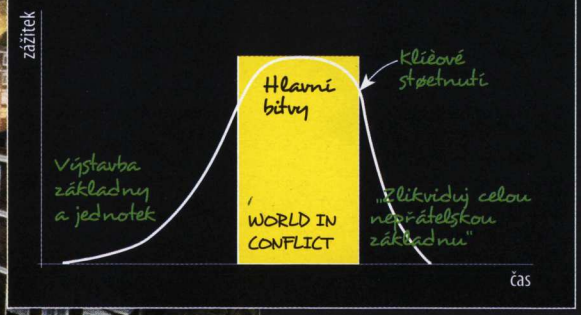
V singleplayeru je akci pomáháno zejména kouskováním děje. Jedna mise je rozdělena do menších úseků, v nichž máte vždy jen jeden či dva úkoly, po jejichž splnění či nesplnění se děj pohne dál. Úkoly se změní, obrana je prolomena, nebo naopak přijde příkaz vyrazit do ofenzivy.

To LA jsme neměli bourat, soudruzi

World in Conflict vsází na filmový zážitek. Součástí hry budou videa, která odvyprávějí děj i v průběhu misí, důraz bude kladen na vybrané postavy a jejich charakteristiku. To vše podpoří grafický engine, který namlsal hráče již dlouho dopředu. Jeho sláva má kulminovat

[MĚSTA]
Mají jediný úkol – padnout za oběť zuřivé válce

V ČEM SPOČÍVÁ UNIKÁTNOST HRY?



World in Conflict se soustředí na tu nejatraktivnější pasáž ka žde strategie - samotný boj.

[DETAILY]
Každý tank by měl být vymodelován do nejmenších detailů

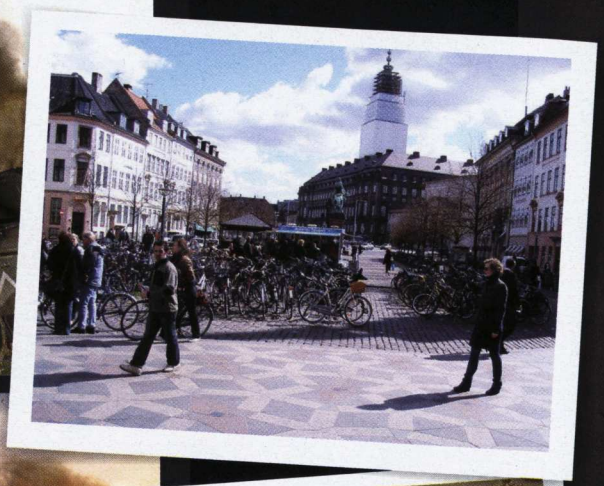
MULTIPLAYER V KOSTCE

- 3 módy, zatím představen jeden (Domination – boj o strategické body)
- hry jsou extrémně rychlé, 15–20 minut
- hraje se až 8 vs. 8, hráče doplňuje umělá inteligence
- každý hráč si volí specializaci podle druhu jednotek
- podpora hlasové komunikace i jednoduchého posílání textových zpráv
- počítač reaguje na výzvy o pomoc

[PADAJÍ VOJÁCI]
Něco si přej

ZÁPISKY Z CEST

Kola jsou na jihu Švédska i severu Dánska všudypřítomná, mají vlastní vyhrazené pruhy, semafory a obrovské množství parkovacích ploch. Není divu, že se dostala i do hry. Sice jenom ve vedlejší roli, ale bez něj by záběr na holčičku pozorující náhlý výsadek sovětských jednotek nebyl tak emocionálně nabitý.



„HRANICE MEZI VÝHROU A NEÚSPĚCHEM JE NESMÍRNĚ TENKÁ A JAKOUKOLI CHYBU NEBO ZTRÁTU KONCENTRACE NEMILOSRDNĚ TRESTÁ

zejména na DirectX 10 prostřednictvím Windows Vista, ale autoři se dušují, že minimální požadavky budou na úrovni Battlefieldu 2. Užít hru by si měli dokonce i majitelé grafických karet GeForce 4 nebo ATI Radeon 9250.

O skvěle zpracovanou vodu nebo zobrazení atomového výbuchu (nejsilnějšího taktického úroku) ale nejde. Důležitější je celé nastavení hry. Lehce změněna je kamera, která sleduje dění pod trochu jiným úhlem, než je zvykem (dívá se více do dálky a sleduje horizont), již doplňuje „supermapa" à la vylepšený model Supreme Commanderu, v němž se z jednotek stanou jen odznáčky. Objekty oplývají mnoha detaily, a i když jsme měli k dispozici jen DX9, bylo na co se dívat. Atmosféru navíc skvěle doplňují různé efekty jako komentáře posádek tanků při přiblížení kamery, zhoršující se počasí (po několika atomovkách i nejoptimističtější ptáčci v lesích umlknou) nebo solidně zpracovaná destrukce prostředí. Autoři se dokonce chlubí možností napalmem zlikvidovat pás lesa a následně touto novou polní cestou vést překvapující útok na nepřítele.

Kdy ta válka skončí?

Otázkou zůstává, jestli se podaří vše skloubit a vyladit tak, aby hra zaujala opravdu všechny hráče. Vize je vytvořit adrenalinovou zábavu přístupnou všem. Bojím se však například kamery. Nesmyslně rotuje, otáčí se a ovládání není zcela intuitivní. Bez používání skupin pro značení jednotek prakticky nemáte šanci. Přístup ke speciálním schopnostem také není nejrychlejší a zorganizovat přepad si žádá dovednou práci s myší.

Hra není přehnaně složitá, nicméně ukočírovat ji by mohlo být náročné, zvláště kvůli neustálému ohrožení, vyplývajícímu z doplňování jednotek. Opravdu ji zvládnou i běžní hráči? To samozřejmě ukáže až čas.

Koncept World in Conflict je zajímavý a má něco do sebe. Soustředit se na nejšťavnatější momenty každé bitvy, maximalizovat hráčský zážitek a doplnit jej hodnověrným pozadím rozhodně nebyl špatný nápad. Po prezentacích a bitvách novinářů v sídle Massive Entertainment zavládlo tiché nadšení. Věříme, že se do konce roku rozšíří i do hráčských doupat.

JAK SE TĚŠÍME? 8,7

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Alternativní vývoj studené války
- Rychlá zábava
- Přizpůsobení multiplayeru i singleplayeru
- Dech beroucí grafika
- Snaha o maximální zjednodušení ovládání

- Poněkud nerealistický koncept povolávání jednotek
- Pro mnohé hráče možná až příliš rychlé

Strategie, která jde svou vlastní cestou. Ořezává neproduktivní konce běžných bitev a soustředí se na adrenalinový střed. Ve World in Conflict by neměla být žádná bitva považována za předem ztracenou.

Vykonné počítače Impact® On-line chat

Jsme zde pro Vás od roku 1994 !

Akce speciálně pro čtenáře časopisu DOUPĚ !

Informujte nás při objednání, že jste čtenářem časopisu Doupě a zdvojnásobíme Vám operační paměť. Pokud nepotřebujete více paměti, navrhneme Vám jinou stejně výhodnou změnu bez doplatku !!!

Dvoujádro X2 od AMD®
Impact® Cryo 4200+
Proc: AMD® Athlon® 64 X2 2x 4200+
(+2.380,- Kč AMD® Athlon® 64 X2 5200+)
Základní deska: ASUS® M2N4 SLI !
Pevný disk: 320 GB SATAII 16MB
Oper. paměť: 1024MB DDR2® 667MHz
2x VGA: 2x GeForce® 8600GT 256MB !
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36-48 měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !
Cena: 18.990,- s DPH 22.598,-
Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLÁTEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !
Bomba cena
Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

Dvoujádro Core 2 Duo od Intel®
Impact® GAMES 3000+
Proc: Intel® Core 2® Duo 2x 1.86GHz
(+860,- Kč Intel® Core 2® Duo 2x 2.13GHz)
Základní deska: GIGABYTE® Intel® 965
Pevný disk: 250 GB SATAII 16MB
Oper. paměť: 1024MB DDR2® 667MHz
VGA: GeForce® 8600GT 256MB DDR3 !
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36-48 měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !
Cena: 16.470,- s DPH 19.599,-
Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLÁTEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !
Bomba cena
Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

Dvoujádro Dual Core od Intel®
Impact® CryX 1000
Proc: Intel® DualCore 2x 3.0GHz
(+690,- Kč Intel® Core 2® Duo 2x 3.4GHz)
Základní deska: GIGABYTE® Intel® 945
Pevný disk: 320 GB SATAII 16MB
Oper. paměť: 1024MB DDR2® 667MHz
VGA: GeForce® 7300GS 256MB DDR2 !
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36-48 měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !
Cena: 12.990,- s DPH 15.458,-
Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLÁTEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !
Bomba cena
Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

Impact® Cryo 3800
Proc: AMD® Athlon® 64 X2 2x 3800+
Základní deska: GIGABYTE® nForce
Pevný disk: 320 GB SATAII 16MB
Oper. paměť: 1024MB DDR2® 667MHz
VGA: GeForce® 8500GT 256MB DDR2 !
(+2.270,- Kč GeForce 8600GTS 256MB DDR3)
(+2.470,- Kč ATI Radeon 1950PRO 256MB)
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36-48 měs.
Cena: 13.470,- s DPH 16.029,-
Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLÁTEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !
Bomba cena
Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

Impact® Alfa
Proc: AMD® Athlon® 64 X2 2x 4200+
(+1.470,- Kč AMD® Athlon® 64 X2 4600+)
Základní deska: GIGABYTE® nForce
Pevný disk: 250 GB SATAII 16MB
Oper. paměť: 2048MB DDR2® 667MHz
VGA: GeForce® 8600GTS 256MB DDR3 !
(+3.370,- Kč GeForce 8800GTS 320MB DDR3)
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36-48 měs.
Cena: 16.990,- s DPH 20.218,-
Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLÁTEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !
Bomba cena
Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

Sempron 64bit od AMD®
Impact® Alfa 3800
Proc: AMD® Athlon® 64 X2 2x 3800+
Základní deska: GIGABYTE® nF550
Pevný disk: 250 GB SATAII 16MB
Oper. paměť: 512MB DDR2® 667MHz
VGA: ATI® Radeon 1950PRO 256MB
(+3.480,- Kč GeForce 8800GTS 320MB DDR3)
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36-48 měs.
Cena: 14.670,- s DPH 17.457,-
Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLÁTEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !
Bomba cena
Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

Sempron 64bit od AMD®
Impact® Orfeus 3000
Proc: AMD® SDA® 64 3200+ (+430,- 3500+)
Základní deska: GIGABYTE® nForce
Pevný disk: 160 GB SATAII 8MB
Oper. paměť: 512MB DDR2® 667MHz
(+1511,- Kč 1024MB DDR2 667MHz)
VGA: GeForce® 7300GS 256MB DDR2 !
(+1050,- Kč nVidia 7600GT 256MB DDR3)
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36-48 měs.
Cena: 9.990,- s DPH 11.888,-
Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLÁTEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !
Bomba cena
Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

Dvoujádro Core 2 Duo od Intel®
Impact® BlackWidow 2000
Proc: Intel® Core 2® Duo 2x 2.67GHz
Základní deska: GIGABYTE® Intel® 965
Pevný disk: 400 GB SATAII 16MB
Oper. paměť: 2048MB DDR2® 667MHz
VGA: GeForce® 8500GT 256MB DDR2 !
(+960,- Kč GeForce 7600GS 512MB DDR2)
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
(+13.990,- Kč BluRay vypalovačka BD-R4x)
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36-48 měs.
Cena: 24.270,- s DPH 28.881,-
Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLÁTEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !
Bomba cena
Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

Dvoujádro X2 od AMD®
Impact® GAMES+ 3000
Proc: AMD® Athlon® 64 X2 2x 4600+
Základní deska: GIGABYTE® nForce
Pevný disk: 250 GB SATAII 16MB
Oper. paměť: 1024MB DDR2® 667MHz
(+2470,- Kč 2048MB DDR2 667MHz)
VGA: GeForce® 8600GT 256MB DDR3 !
(+1270,- Kč ATI Radeon 1950 PRO DDR3)
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36-48 měs.
Cena: 16.670,- s DPH 19.837,-
Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLÁTEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !
Bomba cena
Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

Dvoujádro X2 od AMD®
Impact® BlackWidow 1000
Proc: AMD® Athlon® 64 X2 2x 6000+
Základní deska: GIGABYTE® nForce
2x Pevný disk: 2x 250 GB SATAII 16MB
Oper. paměť: 2048MB DDR2® 667MHz
(+3340,- Kč 4096MB DDR2® 800MHz)
VGA: GeForce® 8500GT 256MB DDR2 !
(+6460,- Kč GeForce 8800GTS 640MB DDR3)
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36-48 měs.
Cena: 23.990,- s DPH 28.548,-
Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLÁTEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !
Bomba cena
Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

On-line chat

www.impactcomp.cz

Upravte si konfiguraci počítače podle Vašich představ na stránkách PC Impact®. Využijte možnosti zvýhodněných on-line splátek !!!

Rychlá expedice nových počítačů ! Běžně včetně detailních testů 48 hodin ! Doprava po celé ČR i s celorepublikovým bezstarostným servisem zdarma (v servise je PC do 24 hodin, dopravu hradí Impact) ! Unikátní technická podpora v ceně každého PC bez doplácení (praxe techniků +5 let) ! Záruka 36-48 měsíců ! Prodloužená záruka s možností zásahu uživatele do vnitřku počítače bez omezení servisních výhod ! Tradice kvalitní výroby, testy, vyvázání, vylepení, dvojité balení atd. Po světě běhá přes 43000 PC Impact !

Perfektní Kniha. 90 stran jak na počítač. s PC Zdarma.

Skříň Impact®: Zesílené stěny, LCD, Audio a USB v předu, termoregulace, vysoce účinné tiché chlazení, elegantní vzhled, kvalitní materiály.

Na výkonnější konfigurace počítačů montujeme bez doplatku bočnice s termoregulací >> Tato bočnice pomáhá s cirkulací vzduchu uvnitř skříně. Disponuje tichým provozem !

Hlavní funkcí panelu je hlídání teploty u 3. nejchoulostivějších součástí počítače: procesoru, grafické karty a pevného disku. Umí však daleko více .

S PC Impact® zdarma.

On-line chat Pro naše zákazníky je k dispozici on-line chat technické podpory. **Unikátní služba v ceně PC.** Případně on-line technické dotazy reakce do 15 miut !!! Více na www.impactcomp.cz !

Reproduktory ZDARMA s LCD monitorem, nebo Windows XP a Windows Vista.

Logitech

Tradičně používáme technologicky nejvyspělejší a nejkvalitnější komponenty se zárukou 36 až 48 měsíců !

ZDARMA s každým PC bezdrátový set LOGITECH® !

Games Bomba ZDARMA s každým počítačem Impact ! +30% Sleva na nové hry !

Tiché provedení 1. stupeň. ZDARMA. Hlučnost počítače maximálně 24 dB. !

Nejlepší zdroje v základním provedení všech PC Impact®. **Super tichý chladič.** PFC ochrana a ekonomická spotřeba. Na kvalitě nešetříme !

impact®

Skutečné foto PC Impact. Na výběr ze dvou černých designů Impact více www. Vyobrazené celočerné provedení Vám nemůže nabídnout žádný jiný výrobce.

Řešíme na přání i profesionální tuning ! Včetně umělého zvyšování výkonu bez omezení záruky ...

Počítače Impact® jsou certifikovány ČSN EN ISO 9001:2001 a 14001

Jsme zde pro Vás od roku 1994 !

Doprava ZDARMA po celé ČR včetně servisu ! Impact® Computers PRAHA - Černokostelecká 29, Praha 10, 100 00 Tel. pevná: 274771280, T-mobile: 605246713, 605246712, 605246715, 605246714, Eurotel: 723621223. Vodafone: 774289092, Konfigurátor sestav najdete na www, info®impactcomp.cz,
Impact PRAHA , BRNO, PLZEŇ, OSTRAVA, OLOMOUC, ČESKÉ BUDĚJOVICE, HRADEC KRÁLOVÉ, MLADÁ BOLESLAV, KARLOVY VARY
více na www. Objednejte si PC na internetu, nebo po telefonu a využijte dalších slev ! Sledujte cenové akce na www.impactcomp.cz, zpravidla najdete nižší ceny. Změna cen a sortimentu vyhrazena. Některé fotografie jsou ilustrativní. Uvedené akce jsou platné pouze při objednání on-line nebo po telefonu !!!!

FORZA MOTORSPORT 2

Nahlédli jsme do zákulisí kariéry v očekávané závodní hře pro Xbox 360. Má skutečně všechny ingredience, aby v nás znovu vzbudila vášeň pro závodění?

Chudých 11 tisíc kreditů v kapse na vstup mezi elitu nestačí. Vybírám ze slušné řádky vozů, které by na českých silnicích svému majiteli ostudu neudělaly. Ne už tak na závodní trati, kde jde o každičký detail. Nehodlám ale vyloupit banku a z nabídky volím slušivý černý Volkswagen Golf, který kromě dobrého výkonu i přitažlivě vypadá. A hra nabírá spád. První závody a první vítězství, nezbytné vylepšování vozu, hrátky s jeho vzhledem a odemčení dalších typů závodů. Daří se rychle postupovat vpřed, když první vůz mílovými kroky přeskakuje z šedivé kategorie D až do „béčka", čímž snadno překonává techniku soupeřů. Skoro by nezaujatého pozorovatele napadlo, že nemá cenu hrát, když na rovinkách ujíždím a v zatáčce jsem díky pozdějšímu brzdění vždy rychlejší. Takový je ale první úhel pohledu.

Vášeň a závislost

Forza je stále mladá značka, ale její kult (přestože ho majitelé PC nebo jiných platforem než Xbox nevnímají) jeden z nejprogresivnějších v současnosti. Druhý díl znamená pro majitele konzole Xbox 360 stejný svátek, jako když na PlayStation dorazí Metal Gear Solid, a pro tvůrce stejnou situaci: davy povstanou a kráčí do obchodů. Jak už z úvodních „zápisků z hraní" vyplývá, měli jsme možnost zasednout ke hře a vyzkoušet její kariéru, prvek, k němuž bude směřovat hráčova pozornost z kraje po spuštění hry.

Systém hry se samozřejmě nevymyká běžným zvyklostem. Přestože je Forza 2 postavena na získávání kreditů a z nich se odvíjejícího postupu do dalších úrovní (jak jezdeckých, které otevírají další soutěže, tak u automobilů, čímž roste jeho prestiž), nebudete za dvě hodiny čistého času králem na trati. Obvyklé zvyklosti směřují k jednosměrnému vylepšování prvního z vozů, a tak brzy (a po nákupu patřičných součástek) vystoupáte mezi závodní smetánku. V garáži máte nadupané auto, jenže to je pouhý prostředek pro závodění, a jelikož je ve vašich papírech stále vepsána nízká úroveň, budete mít v dalších fázích co objevovat.

Na řadu přicházejí nové kategorie a druhy závodů, k nimž hráče herní systém dříve nebo později dovede a s ohledem na vývoj kariéry je také zároveň donutí absolvovat. V takový okamžik si poprvé uvědomíte sílu hry. Ze silničního vozu přestoupíte do speciálů sedmdesátých let, volíte závod aut s pohonem zadních kol a jeden ze starších kousků, které jste získali jako dárek za předchozí dobrá vystoupení. Na trati je ale všechno jinak. Zadní pohon znemožňuje agresivní jízdu, brzdění či neopatrná akcelerace v zatáčkách vede automobil do smyku a nezkušený hráč pláče. Kdo měl pocit, že je po prvních dvou hodinách králem?

Buďte posedlí!

Poměrně velkou oklikou jsem se dostal k podstatné vlastnosti hry: obrovské variabilitě, k rozptylu závodů, automobilů i soutěží, které díky detailnosti provedení nepostrádají náboj v žádné z fází hry. Nejde jen o jednotlivé vozy, které se liší svým chováním na trati, když už jejich základní výrobní vlastnosti jsou zcela odlišné: jde o způsob prezentace, kdy vám hra postupně odemyká další a další automobily, do víru dění přidává specifické druhy závodů, až se vám z nich motá hlava (a ti méně zkušení si hlavu naopak lámou, které že auto z jejich stáje je právě to s vidlicovým osmiválcem).

Jak si přáli její tvůrci, Forza 2 je skutečně o posedlosti závoděním: o touze zkrotit neposedná auta všech pohonů i kategorií, být pyšným majitelem kousků, které nikdo jiný nemá. Když pominem rostoucí možnosti vylepšení vozů, již několikanásobně nabobtnaly oproti jedničce, sílí také pocit ztotožnění se s automobilem díky úpravě jeho vzhledu. Jak prozradil Dan Greenawalt při prezentaci ve francouzském Marseille, původně podceňovaný prvek Forza 1 tvůrce překvapil a až do vývojářských studií se dostaly podobizny vozů s vymodelovaným Homerem Simpsonem na kapotě (takový obraz byl mimochodem stvořen z tisíců vrstev).

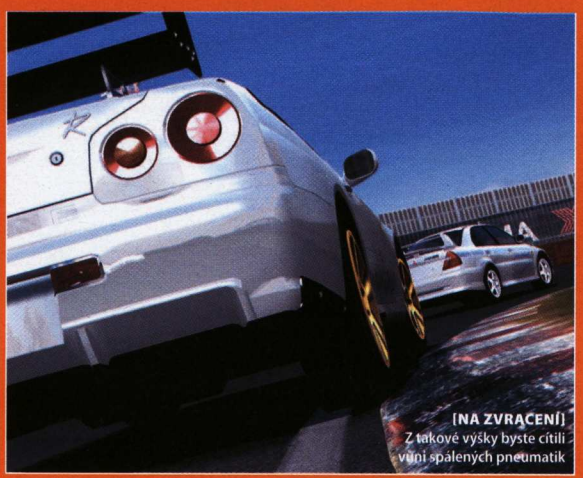
Dnes nic tak složitého nečekejte. Kapotu vozů

FORZA MOTORSPORT 2 JE O POSEDLOSTI ZÁVODĚNÍM

INFO
[Žánr] Závodní simulace
[Výrobce] Turn 10
[Vydavatel] Microsoft Game Studios
[Homepage] forzamotorsport.net
[Datum vydání] Červen 2007
PLATFORMA: XBOX 360

Kamil Gric, šéfredaktor
Projel se po okruhu Paula Ricarda – v motokáře

[NA OKRUHY NEPATŘÍ] Lexus? Ideální auto pro „leštiče karoserie"



[NA ZVRAŠENÍ] Z takové výšky byste cítili vůni spálených pneumatik

můžete přetvářet použitím tisíců prvků a i velikost základních, např. čtvercových tvarů lze libovolně měnit, stejně jako je umístit kamkoliv po povrchu auta. Stejně jako při práci s grafikou v počítači, i zde lze jednotlivé obrazce spojovat v jedinou vrstvu, což usnadní následnou manipulaci, nebo si jednoduše vystačit s připravenými logy a obrázky – vždyť jich hra obsahuje stovky.

360krát za sekundu

Mluvit lze o dalších desítkách prvků, které dotvářejí kampaň: systému bonusů za raritu, odečtu kreditů za poničení vozů (model poškození je samozřejmou součástí hry), možnosti fotografického režimu, kdy si můžete váš vůz vyfotit z jakéhokoliv úhlů (ten lze mimochodem měnit i při běžné jízdě), spolupráci s týmy (budete-li věrni jedné ze značek, získáte snadno slevy na její vozy i komponenty spřízněných firem) a ke slovu se prostřednictvím Xbox Live dostane i možnost darovat nepotřebný vůz začínajícímu kamarádovi. Právě v možnostech multiplayerového hraní se skrývá nevídaná síla hry, ale o té dnes řeč nebude – počkejte si na recenzi v příštím Doupěti.

Zpátky do víru kampaně, neboť ani ta neřekla své poslední slovo. Už jsem se zmínil o možnosti vybavovat vůz novými součástkami a takto jej posunovat z jedné z kategorií až do té nejvyšší. S tím také souvisí nový výkonnostní index, který zde zohledňuje desítky vlastností vozu a na jejich základě roste jeho bodové ohodnocení. Chcete vědět, jak je na tom váš mazlíček v porovnání se soupeřovými? V kampani je vaše pořadí na startu určeno výkonností vozu a i v dalších módech se snadno prozradí, kdo skrývá pod kapotou nejzuřivější koně.

V každém ohledu komplexní hra pak těží také z výkonu konzole, když její hrubý výkon umožňuje až 360krát za sekundu znovu propočítat fyziku vozů a jeho nejvhodnější chování za daných podmínek. Především se ale potěší vaše oko, i když o vizuální dojem zde nejde. Jde přece o vášeň: o posedlost závoděním.

JAK SE TĚŠÍME?

9,0

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Variabilita a herní nabídka
- Česká lokalizace
- Možnosti úpravy vzhledu vozu
- Silný multiplayer
- Vizuální stránka
- Omezená podpora volantů
- Opakující se tratě

Forza 2 nechce být jen nejlepší závodní hrou na Xbox 360, chce být i nejlepší závodní hrou ve vaší domácí sbírce. V redakci v to nedoufáme, ale bezmezně věříme.

inzerce

DEVIL MAY CRY 4

Když ďábel pláče, hráči se baví

Pokud bychom hledali tu nejzběsilejší akci, kromě redakčních porad (hoplá, to jsem asi neměl prozrazovat) velmi brzy narazíme na konzolovou hitovku Devil May Cry. Kdyby existovalo něco jako „cool faktor", frenetická řezanice od Capcomu si na stupnici od jedné do desíti zaslouží čistou patnáctku, ne-li víc. Už samotný hrdina by v soutěži o nejvíce cool postavu sbíral vavříny kombajnem. Dante je prostě drsný bišík (terminus technicus vycházející z japonského slova bishounen, tj. hezký chlapec) – bílé vlasy, ostře řezané rysy, dlouhý červený plášť a pod ním odhalená mužná hruď. V rukou dvě solidní bouchačky nebo meč, ze kterého by po roztavení šla odlít socha Václava i s náhradním koněm, na tváři cynický úšklebek a démoni mohou hromadně začít vytahovat kapesníky, protože brzy začnou ronit krvavé slzy… Bolestí.

Devil May Cry bezesporu patří mezi nejlépe stylizované hry, se kterými jsme mohli seznámit mechaniky svých konzolí, ovšem za úspěchem nestálo jen vizuální pozlátko. To bylo nejlépe vidět na druhém dílu, kde absentovala éterický čistá hratelnost stavějící na perfektně odladěném ovládání, bohatém systému komb a hlavně té správné dávce výzvy. I když správná dávka výzvy asi není vhodný výraz pro pekelně vysokou obtížnost. Ovšem i ta patří mezi prvky, kvůli které DMC milujeme a doufejme, že budeme milovat i v novém díle.

Z kroniky ďáblů

Kdysi dávno se temný rytíř Sparda obrátil proti vlastní rase démonů a začal je lovit, aby zabránil totální zkáze lidského pokolení. Později měl s lidskou ženou dva syny, přičemž jeden z nich, Dante, se dal v jeho stopách a pronásleduje veškerou pekelnou verbež. Stejnému účelu zasvětil svoji existenci i Order of the Sword (Řád meče), společenství vzniknuvší na počest temného rytíře Spardy. Zdánlivě společný cíl ovšem nezabránil tomu, aby se jednoho dne Dante neobjevil v chrámu a nezačal systematicky zabíjet jednoho člena za druhým. Masakru přihlížel mladíček Nero, člen elitních jednotek řádu zvaných Holy Knights. Ten si to pochopitelně nehodlá nechat líbit a prohlašuje Danta za svého úhlavního protivníka. A teď hádejte, za koho budete hrát?

Správná odpověď zní za oba. Představit nového hlavního hrdinu a zároveň odhalit toho starého jako záporáka je od Capcomu rozhodně mazaný krok, který slibuje zajímavý příběh plný zvratů a nečekaných odhalení. Jak se to zatím jeví, tvůrci odsunuli Danta na druhou kolej, aby mu mohli vdechnout novou personu. Už dříve prohlásili, že jej chtějí udělat staršího a dospělejšího, a obrázky tomu jen nasvědčují. Několikadenní strniště, širší lícní kosti, nekompromisní, až možná trochu pohrdavý pohled. V ostrém kontrastu proti němu stojí Nero – mladík, který jako by z oka vypadl dřívějšímu Dantemu z DMC 3. Zvolený přístup naznačuje, že nový díl spíš zaťuká na temnější a vážnější notu, než tomu bylo v místy až přehnané trojce. Ale to poznáme až v plné verzi.

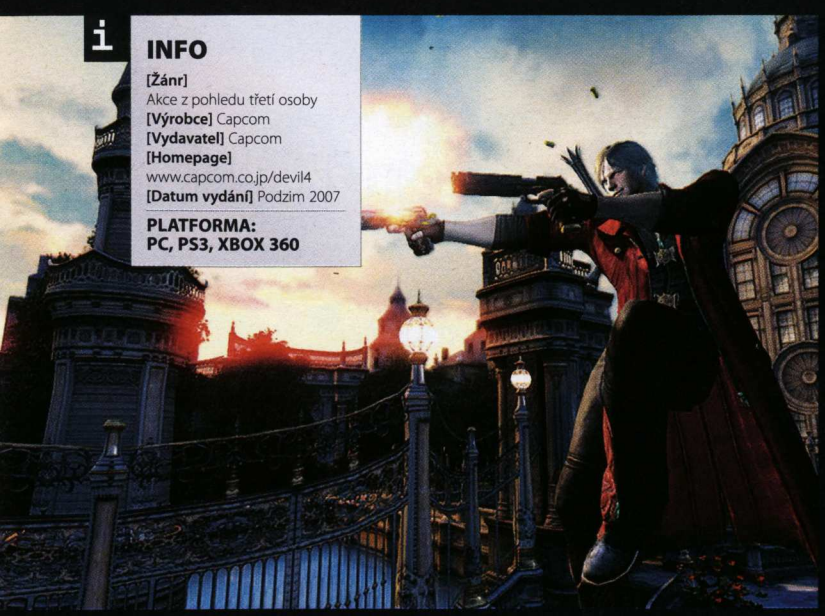
Ďábelská akce

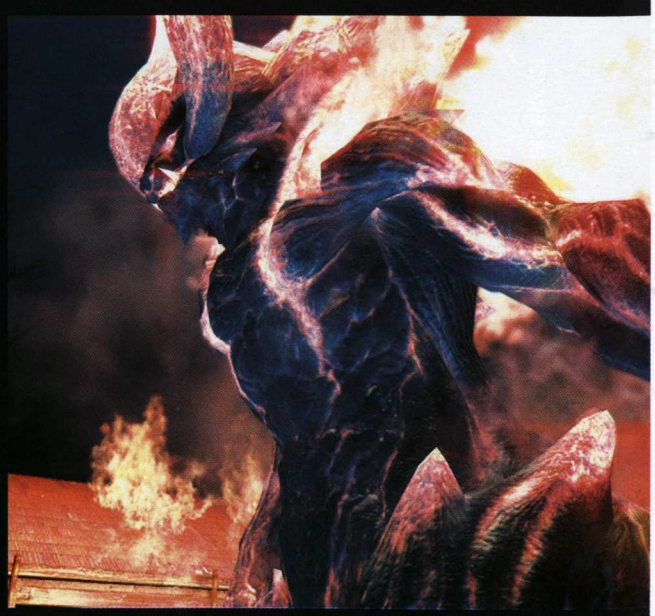
Změna hlavního hrdiny ovšem evidentně nepřinese žádné výrazné změny v herním konceptu a hratelnosti. Ostatně proč také vrtat do motoru, který šlape jako švýcarské hodinky? Krátké hratelné demo na TGS 2006 předvedlo tu správnou zběsilou akci, kterou si nás série získala. Metání salt, běhání po zdech, výskoky do výšek, které by nepřekonal ani Sergej Bubka se svojí tyčí, a další podobné kousky nesmějí chybět. Producent Hiroyuki Kobayashi naznačil, že se snaží optimalizovat hratelnost, aby ovládání postav bylo méně náročné a přístupnější všem hráčům, nicméně při zachování tradiční ostře stoupající křivky obtížnosti.

„PŘEDSTAVIT NOVÉHO HLAVNÍHO HRDINU A ZÁROVEŇ ODHALIT TOHO STARÉHO JAKO ZÁPORÁKA JE ROZHODNĚ MAZANÝ KROK

INFO
[Žánr]
Akce z pohledu třetí osoby
[Výrobce] Capcom
[Vydavatel] Capcom
[Homepage]
www.capcom.co.jp/devil4
[Datum vydání] Podzim 2007

PLATFORMA:
PC, PS3, XBOX 360





CAPCOME, JAK JSI MOHL ZRADIT?

Ohlášení Devil May Cry 4 pro Xbox 360 a PC mělo poměrně emotivní následky. Na oficiálním fóru se začaly rojit příspěvky s výčitkami, jak mohli autoři zradit Sony a že se zaprodali mrzkému mamonu. Dokonce se objevila i petice proti ztrátě exkluzivity pro PS3. Zástupce Capcomu odpověděl, že jsou pohnuti mnoha emocemi, které jejich rozhodnutí vyvolalo, ale že to bylo tou nejlepší volbou pro společnost a zákazníky. Ostatně v dnešní době, kdy náklady na vývoj výrazně rostou, je uvedení hry hned na několika platformách zcela logickým krokem. Udržet si exkluzivitu titulu od third party vývojářů musí být pro Sony i Microsoft zatraceně drahá záležitost.

[RUKA NEPOSEDA]
Teď už démonům ani nepomůže krčit se v koutku

[TĚLOCVIK]
Tak hoši, a skáčeme

Demo předvedlo i nové zbraně, kterými vládne Nero. Zaprvé se jedná o meč Red Queen, což je standardní čepel bojovníků Holy Knights, jejž si hlavní hrdina ještě vylepšil a zesílil. Druhou zbraní je dvouhlavňový revolver Blue Rose. Ale ještě tu je třetí! Pokud se tedy hrdinově pravačce dá říkat zbraň – nese název ďáblova ruka a slibuje vskutku pekelné kousky. Nero dokáže svoji paži natahovat do neskutečných délek a přitáhnout si k sobě protivníka či jej naopak neuvěřitelnou silou odmrštit. Ďáblova ruka slibuje do hry přidat zcela nový element akce, což autoři potvrzují slovy o větší paletě komb a pohybů, než bylo v předchozích hrách k vidění.

Mluvilo se i o zcela nových soubojových prvcích, díky kterým by se neměly bitky v DMC 4 zvrhnout do pouhého frenetického bušení do tlačítek. V demoverzi nebyl tento systém poněkud znepokojivě implementován, ale snad se to ještě do vydání změní. Doufejme, že tvůrci i nějak razantněji odliší styl hraní za oba hrdiny, což hratelná ukázka nepředvedla a boj za Nera se velmi podobal předchozím dílům. Na druhou stranu by to ovšem nemusela být nikterak zásadní chyba.

Ďábel v next-gen kabátku

Na první pohled je vidět, že DMC 4 bude vskutku podařenou podívanou. Ostatně i na TGS 2006 byla mnohými ukázka považována za nejlépe vypadající na celé výstavě. Přesvědčit se můžete sami na obrázcích či v traileru. Detailnost postav je úctyhodná, stejně jako architektura chrámu Řádu. Okamžitě překvapí celková světlost herního prostředí, věc v předchozích dílech nevídaná. Obrovský důraz má být kladen na různé světelné efekty, tvůrci se vyjádřili v tom smyslu, že zpracování ďáblovy paže by nebylo možné na žádné z minulé generace konzolí. Další výraznou novinkou se stanou kamery, fixní úhel záběru z předchozích dílů zůstane zachován pouze ve skákacích pasážích, během akce získáte možnost s kamerou volně rotovat.

Celkově toho tvůrci slibují prostě víc. Víc akce, víc zbraní, víc animací, lokací, hudby a dokonce bylo uvedeno, že čtyřka má být delší než všechny tři předchozí díly dohromady. No, nezbývá, než se tedy těšit. A těšit se mohou kromě majitelů PS3 i vlastníci PC a Xboxu 360, neboť je to zhruba měsíc, co Capcom ohlásil současné vydání hry pro všechny tři platformy. Přesné datum v současnosti není známo, mluví se o letošním podzimu. Začněte si připravovat kapesníky, ať je můžete nabídnout některému lkajícímu ďáblovi.

JAK SE TĚŠÍME? **9,0**

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Skvělá grafika
- Dvě hratelné postavy
- Ďáblova paže
- Žádné rozdíly mezi hrdiny
- Zběsilé bušení do tlačítek
- Málo nových nápadů

Devil May Cry je synonymem pro dravou a intenzivní akci v neskutečné stylovém podání. Čtvrtý díl nám hodlá nabídnout to samé v ještě líbivější a bohatší verzi. To prostě nelze odmítnout.

Karel Kališ, vedoucí konzolové sekce Brain sector not found. Abort? Retry? Fail?

COLIN MCRAE: DIRT

Dozlatova upečený, s blátem podávaný

DOUPĚ
Video najdete na DVD 5/07

Konstelace hvězd a poloha planety Mars hovoří jasně. V červnu letošního roku budeme závodit, až se za námi zapráší. A to doslova. Jak již napovídá název, poslední z přírůstků do rodiny automobilového mága se odehrává v extrémním zabláceném terénu. Proto je lepší odložit bílé rukavičky a uchopit volant pevně holou, upocenou rukou.

Colin McRae: Dirt se chystá fušovat do řemesla off-roadům. Přes pětačtyřicet nadupaných vozidel (od klasických bugin přes staré rallye speciály až po moderní prototypy) se dělí celkem do dvanácti kategorií. Nutno dodat, že každému z vozidel je ve vývojářském studiu věnována maximální péče ať projeví i na zdemolovaném interiéru. Dokonce i větší množství menších kolizí dokáže jízdní vlastnosti automobilu natolik potopit, že cíl uvidíme pouze v roli diváka.

Stěžejní částí Colin McRae: Dirt se díky absenci multiplayeru stane mód kariéry, který nás provede skrz šestašedesát šampionátů. Mezi nejčastější typy závodů se řadí například hill climb (proti nimž české závody do vrchu vypadají jako nepovedená parodie), rally raid (obdoba klasického rallye, ovšem v náročnějším terénu), rally cross nebo CORR (Championship Off-Road Racing). Skutečné šampionáty si žádají skutečné scenérie a tratě. Není proto divu, že se setkáme s fenomény jako Pikes Peak,

> **COLIN MCRAE: DIRT BUDE TENTOKRÁT OPRAVDOVOU SIMULACÍ**

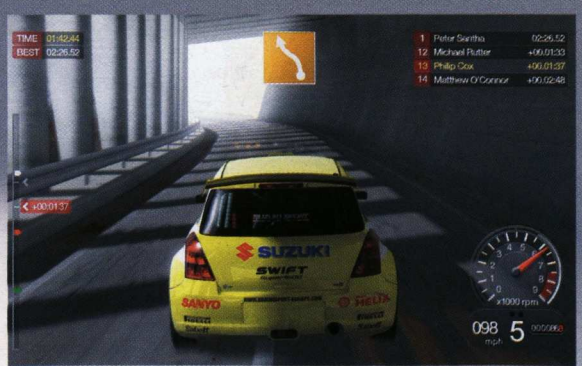
už po designové nebo fyzikální stránce. Teprve nyní budeme mít možnost poznat opravdový rozdíl mezi zadním náhonem a náhonem všech čtyř kol. Jiná trakce, jiné nastavení podvozku, odlišné hodnoty motorů – to vše bude hrát roli v konečném zúčtování za cílovou páskou.

Zatímco v předchozích dílech se při použití slova „simulace" každý jenom pousmál, v Colin McRae: Dirt zřejmě o špatný vtip nepůjde. Po chvástajících se tiskových zprávách bude nejostřeji sledován především model poškození, a my tak budeme svědky realistického mačkání plechu a odlétávajících kusů karoserie. Pokud automobil v plné rychlosti vletí do stromu, už jen těžko dokončí závod – zbude z něj pouze rozmačkaná hrouda obtočená kolem dřevěného porostu, což se mimochodem závodní dráhou v Chula Vista nebo proměnlivým okruhem Croft Circuit.

Za méně příznivou informaci lze považovat předzvěst, že Colin McRae: Dirt řádně potrápí každičký šroubek hardwaru. Je to daň za takřka fotorealistické grafické zpracování, které poběží na zbrusu novém enginu Neon. Ze screenshotů je patrná dokonalá hra světel, stínů a především práce s částicemi prachu. V cíli například rozeznáme automobily, které si cestu zkrátily blátem a které naopak mokrým pískem. Samozřejmě i jízda po suchém asfaltu zanechá na karoserii své stopy, byť jen nepatrné. Můžeme se zkrátka těšit na velice slibnou off-road hru, která by podle všech indicií měla být zpracovaná do posledního detailu. Snad si Codemasters nevzali příliš veliké sousto a červnový termín dodrží.

ENGINE NEON

Engine Neon byl vytvořen desítkami profesionálů z dílen Codemasters speciálně pro konzole nové generace. V Colin McRae: Dirt si bude pohrávat s proměnlivým větrem, podle nějž budou své chování řídit okolní stromy. Samostatně pak bude reagovat i listí, které se dostane do těsné blízkosti automobilu a výfukového potrubí. Během delších závodů se dynamicky prostřídá den s nocí. Znenadání se může zatáhnout obloha, která přinese bouřku, přičemž na mokrém povrchu se kompletně změní jízdní vlastnosti. Odlétávající kusy bláta se přilepí na čelní sklo a v momentě, kdy nefungují stěrače, sjede vůz do příkopu, párkrát se projede po střeše a etapa pro něj skončí.



Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Prostě jen umírá

JAK SE TĚŠÍME? **8,8**

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- První realistický Colin McRae
- Přes pětačtyřicet automobilů
- Oficiální šampionáty a tratě
- Fotorealistické grafické zpracování
- Unikátní model poškození

- Absence multiplayeru
- Předpokládaná hardwarová náročnost

Colin McRae trochu jinak. Špinavější, rozmanitější a realističtější. Bude i zábavnější? Dozvíme se již v červnu.

INFO

[Žánr] Závody
[Výrobce] Codemasters
[Vydavatel] Codemasters
[Homepage] www.codemasters.com/dirt
[Datum vydání] Červen 2007

PLATFORMA:
PC, PS3, XBOX 360

SACRED 2: FALLEN ANGEL

Koukej, padá anděl, něco si přej

Michal Acer, vedoucí DVD přílohy
Maniakální šílenec s nedostatkem volného času

První díl německého RPG Sacred byl tak trochu jako zjevení. Přišel zčistajasna bez jakéhokoliv očekávání a překvapil neskutečnou volností, návykovou hratelností a především stovkami herních možností, díky nimž se hra mohla směle vetřít mezi smetánku žánru v čele s božským Diablem 2. Zatímco ale Blizzard spí na vavřínech (alespoň naoko), autoři Sacred kutí pokračování, které ponese přídomek Fallen Angel. Mělo by se Diablo bát o svou pozici nekorunovaného krále akčních RPG?

Přesnou odpověď na otázku sice zjistíme až za několik dlouhých měsíců, nicméně už nyní je jasné, že Sacred 2 naváže na výrazný odkaz jedničky. Největší pozornost je stejně jako dříve věnována propracovanému příběhu, který předchází událostem z prvního dílu hry. Celý děj bude zasazen do magického světa jménem Ancaria, jehož základem je unikátní substance zvaná T Energie. To ona hlídá rovnováhu mezi dobrem a zlem, stará se o fungování světa jako celku a vůbec dává smysl existenci lidí, andělů, elfů či jiných kreatur. Právě kolem jejího opatrovnictví se nyní rozhoří spor, který nemá v celé Ancarii obdoby – jednotlivé zájmové skupiny usilují o kontrolu nad T Energií, jejíž pomocí chtějí prosazovat své zájmy. Tomu se rozhodne zabránit hráčova maličkost a vydá se na nesnadnou cestu spočívající v poražení všech podobně smýšlejících skupin a končící získáním absolutní moci nad T Energií.

JAK VYPADÁ SVĚT ANCARIE?

Svět Ancarie je pořádně rozlehlý. Abyste o něm měli alespoň rámcovou představu, zde je jeho mapka.

Bohatý střed pokrývají hlavně lesnaté krajiny, louky a středověká města. Právě tady najdeme obchodní oblasti a velké hrady. Krajina kousek na jih je orientována zemědělsky, proto se zde nachází farmy a další usedlosti. Úplně na jihu najdeme pouze neúrodné pustiny obývané orky a podobnou havětí. Zato západ oplývá množstvím zalesněných hájů, parků a různých luxusních staveb, a právě sem se uchylují nejmocnější a nejbohatší lidé. Sever je poset množstvím hustých lesů s močály. Tamější obyvatelé patří mezi nejchudší v celé Ancarii a navíc zde kvete otroctví.

Název hry napovídá, že jednou z hlavních postav bude anděl. A skutečně, prvním z několika odtajněných hratelných charakterů je nehodný serafín, resp. jeho ženská varianta. Ač tato děva působí nesmírně elegantním dojmem, nedoporučuje se tuto nebeskou femme fatale zvát na kafe. Disponuje totiž množstvím magických kouzel, dlouhým ostrým mečem a především smrtící zbraní umně skrytou uvnitř jejích kří-del. Z dalších postav, jejichž přítomnost však nebyla oficiálně potvrzena, stojí za zmínku inkvizitor, elf, dryády, chrámový strážce a stínový bojovník. Každý charakter bude co do vlastností, svých cílů nebo motivace unikátní: někteří budou orientováni na stranu dobra a plnění obecně prospěšných věcí, jiní nastaví svou tvář zlu a vlastnímu prospěchářství. Vaše klasifikace se bude odvíjet od různých morálních rozhodnutí, která budete muset v průběhu hraní učinit – v tomto ohledu bude druhý Sacred připomínat např. Star Wars: Knights of the Old Republic.

Jádro Sacred 2 by ale mělo zůstat stejné. Stále půjde o ryzí rubanici až do morku kostí! Samozřejmostí jsou desítky zbraní, nová speciální komba, kouzla dle příslušnosti k tomu či onomu božstvu a další vychytávky. Na rozdíl od Oblivionu potěší možnost bojovat s nepřáteli ze sedla koně či jiného fantastického zvířete. Vůbec nejzásadnějších změn však doznala grafická stránka hry, kdy bylo dáno vale sice pěknému, ale archaickému 2D kabátku. Nahrazen byl zbrusu novým 3D enginem s realistickou fyzikou, detailní grafikou a překrásnými vizuálními efekty, které atmosféru pohádkového fantasy světa ještě umocní. Stejně jako v případě jedničky se ani zde nemusíte bát zdlouhavých loadingů, jelikož celý svět bude opět celistvý bez jediného načítání navíc. Výsledkem snažení autorů by měla být neutuchající zábava pro jednoho hráče na slibných 30 hodin. Tím ale nekončíme. Velké naděje jsou vkládány do multiplayeru pro 16 či 32 hráčů, kdy se budou mezi sebou utkávat skupinky osmi hráčů a bojovat proti sobě nebo plnit rozličné questy. Na podrobnější informace si ještě musíme počkat – datum vydání je stanoveno na březen příštího roku.

INFO

[Žánr] Hodně akční RPG
[Výrobce]
Ascaron Entertainment
[Vydavatel]
Ascaron Entertainment
[Homepage]
www.sacred2.com
[Datum vydání] Březen 2008

PLATFORMA:
PC, XBOX 360

[BOJOVÁ VÝHODA]
Snaž se mi dívat do očí

JAK SE TĚŠÍME? 8,6

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Zajímavý příběh
- Šest různých tříd
- Líbivá grafika
- Málo inovací
- Jak bude vypadat RPG systém?

Nástupce jednoho z nejchytlavějších RPG minulých let si k nám pomalu, ale jistě klestí cestu. Ačkoliv nabídne minimum inovací oproti svému předchůdci, i tak by se mělo jednat o nadmíru povedenou hru, na kterou budeme ještě dlouho vzpomínat.

HUXLEY

S rocket jumpem a raketometem +3 dmg střemhlav do masivní multiplayerové vřavy!

Při vyslovení termínu masivně multiplayerová hra se řadě hráčů vybaví pohled třetí osoby, fantasy kulisy plné trpaslíků kopajících do sebe krumpáčem v boji o zlatou žílu a primitivní klikací souboje. Ale co kdyby mezi tyto RPG archetypy vpadla pravá střílečka, akce, jež by přestěhovala adrenalin bojů z Counter-Strike do živoucího a neustále se měnícího světa se stovkami úkolů, vylepšováním postavy a především hlavní hybnou silou tohoto lokálního vesmíru – nikdy nekončící střelbou? Dnes již má takovýto žánrový mix jméno: Huxley. Zatímco při oznámení před dvěma roky měla hra podobu pouhého naleštěného technologického dema propagujícího pokrokový engine Unreal 3, nyní odhaluje vražedný arzenál předností, jež mají zasáhnout všechny milovníky akcí, které již nebaví osamocené střílet do počítačem řízených pajduláků.

V hybridovi proti Hybridům!

Na rozdíl od připravovaných multiplayerových akcí jako Shadowrun nebo Unreal Tournament III se Huxley jakožto hratelnostně klasická střílečka nehodlá omezit pouze na uzavřené zápasy v několika prostorově ohraničených arénách. Hlavní předností se stane jedna velká herní plocha, apokalyptická Země, po které se budou zúčastněné strany globálního konfliktu volně prohánět. A to nejen po svých, ale také na kolech vozidel, pokud si zaplatí nebo splní sérii úkolů na získání řidičského průkazu. Samotný hráč si může zvolit ze dvou zmutovaných humanoidních ras, Sapienů a Alternativů. Zatímco obě frakce bojují v postnukleární spoušti o přežití a především o ložiska lunaritů, ultimátní zdroj energie vynalezený vědcem Huxleym, pod zemí se množí obrovská armáda nebezpečných Hybridů. Monstrům s metrovými drápy jsou lunarity ukradené, poněvadž se do nich lze jen těžko zakousnout a zbytky se navíc drží mezi zuby, a tak je jejich jediným cílem totální zaplavení zemského povrchu. A zajištění, aby měli hráči obou stran do čeho střílet!

Příběhový trojúhelník nevznikl pouze pro potřeby úvodní animace, ale také jako základ pro rozvrstvení herního světa mezi dvě hlavní města, širé planiny kolem nich a bitevní zóny jak pro vzájemné potyčky hráčů, tak i pro jejich kooperativní akce proti uměle inteligentním Hybridům. Je potěšující vědět, že žádná přestřelka neskončí jen u závěrečné obrazovky shrnující skóre jednotlivých hráčů. Úspěch v boji bude mít naopak vliv na další události, ať již ústí v obdržení nových misí, vybavení nebo pohnou celkovou rovnováhou mezi Sapieny a Alternativy ve virtuální říši.

Střílení je jen prostředek

Autoři hru přirovnávají ke kombinaci arkádového Quake 3: Arena s jeho rychlými úskoky nebo rocket jumpy a Counter-Strike, odkud si Huxley bere vybavování brněním a zbraněmi, které společně mohou diametrálně ovlivnit výsledek přestřelky. Na počátku se hráč klasicky personifikuje se svým avatarem vymodelováním postavy ke svému vysněnému modelu kyberpunkového zabijáka a hned nato si vybere jeden ze tří neměnných typů povolání. Tradiční těžkooděnec bude po většinu času odkázán na

„HUXLEY PŘEDSTAVÍ KLASICKÝ INVENTÁŘ SE SLOTY PRO BRNĚNÍ NA KAŽDÉ ČÁSTI TĚLA

[POTOMEK DARTH VADERA] Správný záporák nosí respirátor!

INFO

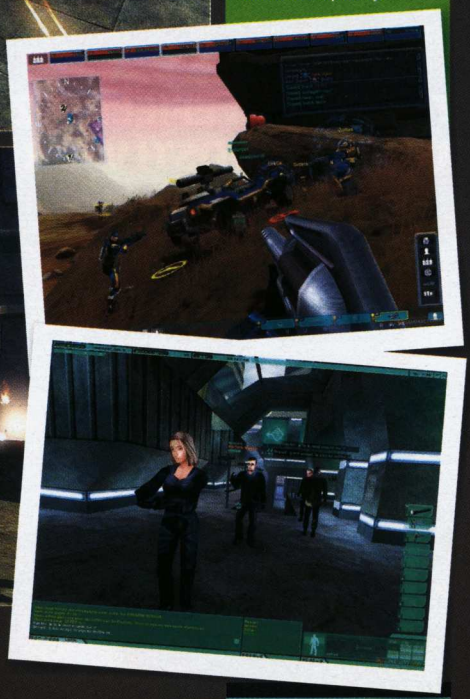
[Žánr] MMOFPS
[Výrobce] Webzen
[Vydavatel] Webzen
[Homepage] www.webzengames.com/Game/Huxley
[Datum vydání] Podzim 2007

PLATFORMA: PC, XBOX 360

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Sleduje Prison Break a plánuje, jak utéct ze života

[S BROKOVNICÍ NA VĚKY]
Zbraně budou velké, účinné a modifikovatelné

[PŘESTŘELKA]
Jedna z menších bitek v opuštěné továrně má své kouzlo



raketomety a další zbraně určené pro paže z oceli, mstitel obhájí střední cestu hrdinného pěšáka a fantom se bude zbaběle držet v pozadí, aby odpravoval nepřátele jedinou ranou z odstřelovací pušky. Profese definují jednak kolekci zbraní, které si budeme moci v průběhu hry navěsit na záda, ale také několik užitečných dovedností.

Devět typů, pouze čtyři najednou v batohu – to je základní násobilka bojového arzenálu. Zbraně budou stejně jako zbytek hry zpracovány v duchu komplexní MMOG. Devět základních typů rozlišuje pistole od brokovnic, granátometů, samopalů apod., ovšem každá kategorie bude dále obsahovat desítky unikátních typů získatelných nejrůznějšími způsoby. Základní pistolky pro skauty hráč koupí za pár kreditů v každém obchodě, nicméně ty nejúčinnější si musí vybojovat nebo nechat vyrobit zkušenějším kolegou. Huxley tím má šanci dostat další motivační náboj (shánění lepší výbavy), který hráče povede k déletrvající hře, nejen k půlhodinovým seancím u deathmatche. Kdo by nechtěl v bitvě excelovat unikátním raketometem Inquisitor s naváděnými střelami?

Ruku v ruce se zbraněmi jde i vybavování torza hrdiny. Huxley představí klasický inventář se sloty pro brnění na každé části těla. Do chráničů nohou nebo předloktí bude navíc možné namontovat implantáty zajišťující další zvýhodnění. Zrychlený běh, infravidění nebo schopnost dvojitého výskoku se hodí každému, ovšem takovou imunitu vůči headshotu se vyplatí šetřit si, až budeme hodně daleko od bitevní vřavy. Bonusy totiž mají i své slabiny, a tak nás zmíněná odolnost na dálku učiní smrtelně zranitelnými proti útokům tělo na tělo.

Hrdinou lokální války

Neexistence klasických multiplayerových arén si žádá logické navržení herního světa. Zatímco města budou představovat mírové zóny plné obchodu, hráčských vztahů a výroby, akční část spoléhá na instance – části světa, do které vstoupí parta hrdinů, a tak se za nimi uzavře, aby nebyli rušeni okolním davem. Instance zde budou jednak pro boj hráčů mezi svými frakcemi (pojmou až dvě stě lidí najednou), ale také coby válčící zóny s počítačem ovládanými hybridy (čtyřiašedesát hráčů). Instance v Huxley má vypadat jako úroveň z klasické akční hry se členitým prostředím (mrakodrapy, vrakoviště, pustiny), ojedinělými skripty a přívalem nepřátel s tím rozdílem, že všemu bude dominovat skupinový boj. Čtyřčlenné jednotky sdílejí bonusy svých povolání, dále se spojují v čety čítající až pět jednotek a na vrcholu stojí rota o dalších pěti četách. Tyto až stočlenné skupiny budou bojovat nejen o přežití, ale také o odškrtnutí jednoho z mnoha úkolů v herním deníku.

Nejzajímavější mají být části, ve kterých bojují Alternativové se Sapieny a občas jim do týlu vpadne armáda Hybridů. Obě válčící strany se k sobě na chvíli musejí otočit zády a čelit slizké přesile. Aby bylo všestrannosti učiněno zadost, začlení tvůrci i starý dobrý deathmatch, jeho týmovou variantu nebo módy capture the flag, radar domination s bráněním pozic a part pickup. Posledně jmenovaný typ představuje jakousi variaci na kradení vlajky s tím rozdílem, že krást se budou součástky na stavbu obrovitého robota a těch budou po mapě rozesety desítky.

Huxley dělá vše pro to, aby byla utkání velkého počtu hráčů zábavná. 3D modely nemají nejvyšší počet polygonů, ale nahánějí svou detailnost sofistikovaným mapováním nerovností, aby bylo dění při tak velkém počtu objektů co možná nejplynulejší. S vydáním na konci roku autoři nehodlají usnout na plamenometem osmahnutých vavřínech. Úvodní sadu dvou hlavních a osmi menších měst po boku osmdesáti bojišť hodlají kontinuálně rozšiřovat. První moderní MMOFPS má potenciál nabitého Inquisitoru!

MMOFPS, KTERÁ USPĚLA

PlanetSide

Vůbec první masivně multiplayerová střílečka od Sony Online Entertainment, která vhodila na herní povrch stovky hráčů najednou a nechala je mydlit mezi sebou. Žádné úkoly, žádné vedlejší, počítačem ovládané postavy, jen nekončící řež, vozidla a základní systém povyšování postavy. K relativnímu úspěchu mezi příznivci online akcí to stačilo, ovšem Huxley hodlá problematiku zpracovat mnohem komplexněji.

MMOFPS, KTERÁ NEUSPĚLA

Neocron

Dílem klasické MMORPG z kyberpunkového světa, dílem akce z pohledu první osoby. Ačkoliv byla hra zasazena do atraktivního, neotřelého prostředí, které mezi všemi fantasy hrami vyčnívalo jako dvoumetrový basketbalista ve vesnici Pygmejů, projekt zašel na rakovinu řady online titulů – bugy a laxní podporu vývojářů.

JAK SE TĚŠÍME?

8,5

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- FPS v rozsáhlém světě
- Desítky úkolově orientovaných instancí
- Klasický deathmatch, CTF a další módy v ceně
- Důraz na boj ve skupině
- Unikátní zbraně a povolání
- Kyberpunkové zasazení

- Reakce hráčů na nový styl
- Bude boj ve skupině efektivní?
- Hardwarová náročnost

Ambiciózní online projekt, který chce skloubit frenetickou hratelnost síťových akcí s živoucím světem charakteristickým pro současná MMORPG. Uspěje se svou moderní grafikou a desítkami kooperativně kompetitivních instancí?

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Vyzyvatel Battlefieldu přichází, pokleknete!

Velká válka bez vítěze – přesně tímto přirovnáním by se dal charakterizovat současný stav na poli akčních střílečka. Zatímco na jedné straně barikády o vaši pozornost usilují hry typu Call of Duty s přesně nalinkovanou cestou a o to intenzivnějším zážitkem, proti nim na opačné straně stojí tituly s otevřenými světy a stovkami s nerostnými surovinami. Ekonomický kolaps je na spadnutí a špičky jednotlivých států přemýšlejí, jak celou situaci zachránit. Každý hájí své zájmy, ale časem vyjde najevo, že pokud nedojde ke spojenectví, těžko jednotlivé státy samy něčeho dosáhnou. Na základě této úvahy USA a Velká Británie vytvoří spolek nazvaný Western Coalition, na druhé straně Rusko a Čína domluví jednotné vystupování pod poetickou hlavičkou Red Star Alliance. Od vzniku dvou uskupení je již jen krůček k vypuknutí globální války mezi východem a západem, v níž znesvářené strany usilují o získání kontroly nad zbylými ložisky ropy, uhlí a zemního plynu.

Ona zmíněná inspirace sérií Battlefield (a zvláště jeho posledním dílem) však není náhodná. Na hře pracuje společnost Kaos Studios, která má s celou sérií více zkušeností než kdokoliv jiný (viz boxík), a dá se tak počítat s tím, že Frontlines: Fuel of War bude multiplayerovému králi dostatečným konkurentem. Autoři této akční podívané slibují mnohé a my nemáme nejmenší důvod jim nevěřit.

Poněvadž je dějové zasazení časově nepříliš vzdálené, bylo by bláhové se domnívat, že za nějakých 15 let po sobě budou vojáci střílet lasery, mít na zádech jetpacky a provádět jiné skopičiny patřící do béčkových sci-fi snímků.

„NELINEÁRNÍ AKCE TYPU BATTLEFIELD ŘÍZNUTÁ KONCENTROVANOU HRATELNOSTÍ VÝPRAVNÉHO CALL OF DUTY

možností jako Battlefield. Každá z těchto cest má svá pro a proti, a soudnému hráči tak v mysli dříve či později vyvstane otázka, proč zde zatím nemáme zásadní hru, která by v sobě spojila prvky obou přístupů. Toto zbožné přání se ale pomalu stává skutečností díky připravovanému titulu Frontlines: Fuel of War. Ten čerpá z odkazu série Battlefield, přičemž jeho tvůrci se snaží původní hratelnost vybrousit a přidat k ní spoustu zajímavých nápadů, které osvěží hratelnost jako chladivý koktejl v parném létě.

Pošmourná budoucnost

Události hry se začínají odvíjet v nedaleké budoucnosti roku 2024. Svět se rychlostí neřízené střely řítí do energetické krize, která byla způsobena špatným hospodařením

V této otázce mají tvůrci jasno – snaží se své dílko co nejvíce zasadit do soudobých reálií. Ne nadarmo má jeden z producentů hry mnohaleté zkušenosti s prací v armádě, kde fungoval coby velitel mariňáků, výsadkářů a jednotek sloužících na ministerstvu obrany. Ba co víc, výše načrtnutý příběh by se klidně mohl stát skutečností, jelikož dle slov autorů mají mezi sebou Rusko a Čína v současné době uzavřenou tzv. Šanghajskou dohodu o vzájemné vojenské podpoře. V podobném duchu se nesou všechny aspekty hry, například zbraně, které by měly po technologické stránce vycházet z těch dnešních, ale budou zde v modernějším provedení.

Hratelnost jako křen

Singleplayerová kampaň nabídne nelineární otevřenou akci ne nepodobnou Battlefieldu, říznutou koncentrovanou hratelností výpravného Call of Duty. Hra pro jednoho hráče dává možnost sledovat váleč-

INFO

[Žánr]
Strategická akce s prvky RPG
[Výrobce] Kaos Studios
[Vydavatel] THQ
[Homepage]
www.frontlinesgame.com
[Datum vydání] Podzim 2007

PLATFORMA:
PC, XBOX 360, PS3

Michal Ačer, vedoucí DVD přílohy
Maniakální šílenec s nedostatkem volného času

DRONY ANEB JAK POZLOBIT NEPŘÍTELE

Kromě konvenčních zbraní ve hře narazíte na tzv. drony, což jsou speciální vojenští robůtci. Jedná se o zařízení ovládaná na dálku, která dokáží pořádně pozlobit nepřítele. Ze své základny můžete například vyslat malé autíčko napěchované trhavinou C4 a ve vhodný okamžik jej odpálit pod nepřátelským vozidlem. Nebo naopak dostanete k dispozici útočnou helikoptéru, spolu s ní můžete monitorovat nepřátelské území a v případě dostatečné technické úrovně i zaútočit pomocí kulometu. Všechny drony totiž budou mít několik vývojových stupňů a půjdou postupně vylepšovat.

KDYŽ SE ŽÁK SNAŽÍ POKOŘIT MISTRA

Cesta ke slávě je někdy pořádně trnitá. Důkazem toho budiž i autoři dnešní hry – Kaos Studios. Na první pohled firma neznámá, ale o to zajímavější je osud lidí, kteří v ní pracují. Ti v minulosti na herní scéně působili pod názvem Trauma Studios a největší popularitu si vydobyli modifikací Desert Combat pro Battlefield 1942. Co následovalo, se dá přirovnat k malému americkému snu, protože o tým projevili zájem autoři samotného Battlefieldu a nabídli mu možnost spolupracovat na nové, nikdy neoznámené akční střílečce coby jejich pobočka DICE New York.

Problém nastal v okamžiku, kdy byli DICE koupeni molochem Electronic Arts, jelikož podmínkou pokračování spolupráce byl jejich přesun z Ameriky do Švédska, kde DICE sídlí. To se nikomu z původního týmu nelíbilo, což vyústilo v jejich hromadný odchod a založení Kaos Studios. Zatímco původně byli vůbec rádi, že je autoři hry registrují, později se k nim přidali a nyní se je snaží jejich vlastními zbraněmi pokořit. Kdo vyjde z duelu jako vítěz?

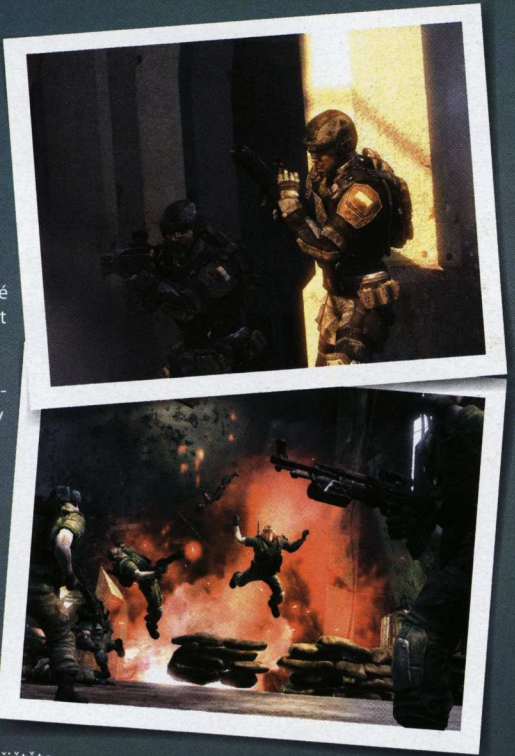
ný konflikt za strany Western Coalition prostřednictvím vojenských jednotek nazvaných Stray Dogs. Děj se začíná naplno rozvíjet po jejich výsadku v Kazachstánu, odkud se musí probojovat až do Ruska. Oproti konkurenčním titulům tu nebudeme sledovat cestu specifického hrdiny, ale celé jedné strany, čímž se pomalu dostáváme k jedné z předností hry. Ta totiž samu sebe charakterizuje jako strategickou akci s RPG prvky. Strategie je ve hře zastoupena postupným obsazováním nepřátelského území – každá mise je složena z několika dílčích oblastí a je jen na vás, v jakém pořadí si je podrobíte. Vlastnictví území s sebou nese možnost využívat určité technologie, takže čím větší území obsadíte, tím technologicky slabší bude nepřítel a naopak. Tím má být zaručena v jiné hře dosud neviděná variabilita a to vše, pěkně prosím, s intenzivní a filmovou atmosférou à la Call of Duty.

Frontlines: Fuel of War budou unikátní i co do průběhu hry, který se více podobá klasickému multiplayerovému modelu. Vaše komando rozsévačů smrti bude tvořeno pěti členy, přičemž každý může mít odlišnou specializaci a roli. Ze specializací můžete zvolit například těžkooděnce, snipera nebo raketometčíka, z rolí pak nastavit průzkumnou, podpůrnou, útočnou či obrannou. Netradičně je vyřešena i hráčova smrt, kdy se po zabití aktuálního vojáka převtělí do některého z přeživších a v případě, že se jednalo o posledního člena týmu, dojde k výsadku týmu zcela nového, s nímž budete muset celé území projít znovu. Vše se ale bude nacházet v takovém stavu, v jakém to bylo před smrtí, tudíž odpadá nutnost hraní stejných úseků dvakrát.

Zábava na poušti, v pralese i ve městě

Z povahy hry vyplývá, že se bude odehrávat spíše v exteriérech. Do sytosti si užijeme taktických postupů městem, rychlých bojů na ropných plošinách nebo pomalého plížení někde v poušti. Co prostředí, to unikát. Stejně rozmanitá by měla být škála úkolů, které budete v průběhu jednotlivých misí plnit. V žádném případě nepůjde pouze o tupé vyhlazení nepřátelské strany. Jednou musíte ukrást tajné dokumenty, podruhé zase vyhodit do povětří nepřátelskou rafinérii, potřetí sabotovat provoz teplárny a počtvrté unést jednoho významného generála. Zajímavých možností jsou desítky a Frontlines by se daly připodobnit k čemukoliv, jen ne k nudnému nedělnímu odpoledni ve společnosti prarodičů a hraní Člověče, nezlob se.

Jelikož některé mise budou poměrně rozsáhlé, budete moci využít službu některého ze 60 dopravních prostředků. K tomu si přičtěte desítky zbraní, speciální dálkově ovládané roboty, roztodivnou vojenskou techniku, propracovanou umělou inteligenci a dostanete ultimátní zážitek na desítky až stovky hodin. Prozatím to tu sice nepadlo, ale síla Frontlines: Fuel of War by měla spočívat především v propracovaném multiplayeru, který má nabídnout minimálně o třídu lepší zážitek než singleplayer! Na PC se proti sobě bude moci postavit až 64 hráčů najednou a v případě Xboxu 360 až 43. Technická stránka nezaostává ani v nejmenším za tou slibovanou hratelností, což můžete posoudit z obrázků okolo. Dočkat bychom se mohli relativně brzy, vydání je stanoveno na podzim letošního roku.



JAK SE TĚŠÍME?

8,9

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Zajímavý příběh
- Strategické obsazování pozic
- Různé třídy a role
- Nelineární hratelnost
- Pěkná grafika

- Povede se vybalancování stran?
- Dodrží tvůrci datum vydání?
- Naplní se všechny sliby?

Série Battlefield by se měla začít obávat o svou pozici. Máme tu vyzyvatele, který se ji rozhodl pokořit a má k tomu slušně našlápnuto. Jak? Prostřednictvím nelineární hratelnosti, intenzivní atmosféry a desítek herních možností. Seznamte se – Frontlines: Fuel of War.

GHOST IN THE SHEET

Vnitřnostmi na silnici to nekončí a světlo na konci tunelu je branou do ještě většího průšvihu, než si dovedete představit

Co se stane, až zemřete? Existuje duše? Nebe? Peklo? Nebo není vůbec nic? Inu, zase tak moc se toho nezmění. Sotva naposledy vydechnete, už vás zase někdo požene do práce. Nejdřív podepíšete papíry na posmrtné pojištění a hurá do přijímače. Tam vám dokonale vymyjí mozek, takže si ze svého života téměř nic nezapamatujete, navlečou vás do prostěradla, abyste jako nehmotná entita drželi pohromadě, a pak už hybaj před svého nového šéfa, který je na podřízené pořádný pes a rozhodně vás nemíní vodit za ručičku.

Vyslechnete si svůj první buzerbrifink, a než se nadějete, už stojíte před továrnou s úkolem proniknout dovnitř a zjistit, co se tam děje a jak to souvisí s problémy organizace, která vás zaměstnala. Nemáte k dispozici prakticky žádné informace, jako duch se nemůžete ničeho dotknout ani vzít do ruky a kvůli prostěradlu, které nesmíte sundat, je navíc i procházení stěn mimo hru. Naštěstí však můžete používat paranormální schopnosti, které se budete postupně učit. Telekinezi jste dostali od šéfa závdavkem a další schopnosti, jako je Tlačení, Světlo nebo třeba Strašidelný zvuk, na sebe nenechají dlouho čekat.

Ghost in the Sheet je humorně laděná, strašidelná point and click adventura z vlastního pohledu od začínajícího českého týmu CBE (Cardboard Box Entertainment). S žánrovým zařazením „point and click adventura" bývá v jedné větě často používáno také slůvko „klasická". To ale není tak úplně případ GitS, který svým neotřelým herním principem nachází v komerční sféře bližence snad jen v hlubinách dávnověku v titulu Loom od Lucas Arts. Protože prostěradlo nemá kapsy ani jiný úložný prostor, nenajdete ve hře žádný inventář. Vše řešíte prostřednictvím již zmiňovaných paranormálních schopností, které se postupně učíte interakcí s okolím. Potřebujete-li například zadat číselný kód na zámku u dveří, uchopíte schopností Telekineze opodál se válející tužku a s ní stlačíte příslušné klávesy. Později budete moci používat na podobné úkony schopnost Tlačení.

Celou herní dobu, která se pohybuje kolem 8 hodin, strávíte v rozsáhlém továrním komplexu sektoru Omega. Prostředí není příliš pestré, ale renderovaná pozadí vypadají tak hezky, jak jen uspořádané tovární haly nebo šatny dělnického lidu mohou vypadat. Nejrůznější animace rozbíjí statičnost, která by jinak hrozila, a atmosféru dokonale podbarvuje dynamicky generovaná zvuková kulisa s krátkými hudebními motivy. Ještě více muziky si užijete na pozadí cutscén, kterými je hra protkána od začátku do konce a které jsou pojaty v originální komiksové podobě.

Rozhovory s ostatními postavami jsou zábavné a vtipné a probíhají formou větvených dialogů. Důležitá témata přitom z nabídky nemizí a můžete se k nim kdykoli vrátit. Ačkoli verze, kterou jsem měl možnost hrát, ještě neobsahovala dabing, v současné době se dabing dokončuje a podle ukázek zaslaných autory nepolevili ani u něj nic ze svých ambicí vytvořit kvalitní produkt. Obzvlášť cynismem přetékající hlas Hláškujícího Hlavního Hrdiny přidává atmosféře a celkovému vyznění hry zcela nový rozměr.

Původně byla hra vyvíjena jako tzv. donationware, což byla unikátní licence, která umožňovala stáhnout si plnou verzi hry z webu tvůrců a pomocí PayPal služby za ni dobrovolně zaplatit částku podle uvážení. Několik zahraničních distributorů si však všimlo, že hra je na podobné marketingové dobrodružství příliš slibným kouskem, který by se docela dobře mohl prodávat jako krabicový titul. GitS tak v budoucnu najdete na pultech obchodů ,a to v několika jazykových mutacích, včetně češtiny.

> **„VYSLECHNETE SI PRVNÍ BUZERBRÍFINK, A NEŽ SE NADĚJETE, UŽ STOJÍTE PŘED TOVÁRNOU S ÚKOLEM PRONIKNOUT DOVNITŘ**

INFO
[Žánr] Vtipná duchařská adventura z vlastního pohledu
[Výrobce] CBE
[Vydavatel] Tri Synergy (USA)
[Homepage] www.ghostinthesheet.com
[Datum vydání] Léto 2007

PLATFORMA: PC

JAK SE TĚŠÍME? **7,5**

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Zajímavý příběh
- Systém používání naučených duchařských schopností
- Vtipné dialogy s vyzrálým humorem
- Pro někoho krátká herní doba
- Nízkorozpočtový projekt – slabší výprava

Originální adventura je bezesporu velice slibným začátkem teprve nedávno založeného týmu českých autorů a slibuje sice kratší, zato však o to intenzivnější zábavu s duchem v hlavní roli.

Pavel Černohous, stálý spolupracovník Doupěte
Po dvou letech v redakci napsal druhý článek.

WCG 2007

WORLD CYBER GAMES

SVĚTOVÁ OLYMPIÁDA VE HRÁCH
3.-7. ŘÍJNA SEATTLE USA

BOJUJ O MÍSTO V REPREZENTACI ČR
REGISTRACE A KVALIFIKACE NA

WWW.WCG.CZ

SAMSUNG XBOX 360 EA PROGAMERS

Nový KATALOG MOBILŮ jaro/léto 2007

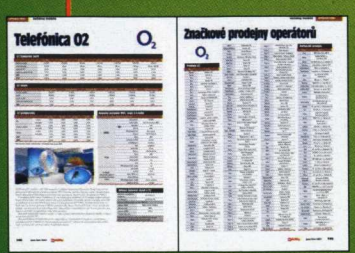
180 stran ZA 99,90 Kč!

Pomůžeme s výběrem nového mobilu

Přehled bazarových telefonů

Zajímavé originální příslušenství

Podrobný přehled všech důležitých parametrů



Operátoři: přehled služeb, ceníky, seznam prodejen, dotované telefony

Nejlepší programy a hry pro váš mobil

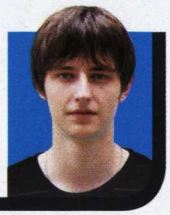
170 přehledných recenzí všech prodávaných i připravovaných mobilů

Unikátní průvodce při výběru nového mobilu

CPRESS
www.cpress.cz
vydává Computer Press, a. s.

PC RECENZE

Otevíráme vám bránu do světa počítačových her



KAMIL GRIC
šéfredaktor

LOTROMÁNIE

Potká to každý fenomén: v jednu chvíli vystoupá až na vrchol popularity, aby se střemhlav zřítil mezi provařený a zmedializovaný škvár, který je častým terčem kritiky řady rádoby odborníků. Pán prstenů je už za zenitem, říká se v českých luzích a hájích, filmy nikdo nesleduje a hry stály za starou bačkoru. Přestože s tak odvážným tvrzením nemůžu souhlasit, jisté je, že Frodo a jeho společenstvo rozhodně nezaznamenal v herním světě pouze a jen výhry – a špatných her bylo více než těch dobrých. Pokud ale právě nyní přichází okamžik, kdy rychlokvašky vystřídají kvalitní hry, nejsem proti. The Lord of the Rings: Shadows of Angmar dokazuje, že by vedle World of Warcraft mohla vyrůst další atraktivní online hra, která spojením propracované hratelnosti a známého světa osloví hráče. Naše recenze, která následuje na další straně, je totiž až na výjimky pozitivní.

Pozitivní už ale není pohled na zbylé hry. Duben bývá měsícem, kdy se konečně ozývá příjemné jarní počasí, ale s ním končí i plány vydavatelů. Potvrdilo se. Vedle online LOTRa dorazil nový Spider-Man, který ale není typickým AAA titulem, nezaškodí se soustředit také na RPG Dawn of Magic, které sice nemůže konkurovat velikánům žánru, přesto vám nabídne hodiny příjemné zábavy, stejně jako znovuoživená Lara Croft. Jinak dostávají prostor malé a nadějné projekty, které – až na výjimky – dopadly nevalně. Ale posuďte sami, zda vás v době sucha neosloví hra, nad kterou byste jinak mávnuli rukou.

ZA E3 MENŠÍ

Pamatujete si to také z Doupěte: přiblížil se květen, naše výprava vyrazila do Los Angeles, aby se zúčastnila největší světové výstavy E3. Spousta nových materiálů, možnost podívat se na očekávané hity, případně si je také zahrát – a ve finále také 30stránkový speciál v Doupěti. Letošní E3 byla odsunuta na červenec a jak vyšlo nyní najevo, ze 400 vydavatelů je jich rázem pouze 33. Co nabídneme v Doupěti? Sami netušíme, jak bude E3 vypadat, natož co médiím a hráčům skutečně přinese.

48 THE LORD OF THE RINGS: SHADOWS OF ANGMAR
PC

52 NEJLEPŠÍ HRY PODLE PÁNA PRSTENŮ

56 SPIDER-MAN 3
PC | PS2 | PS3 | PSP | XBOX 360 | NDS | WII

58 DAWN OF MAGIC
PC

60 TOMB RAIDER: ANNIVERSARY
PC | PS2 | PSP

62 RUSH FOR BERLIN
PC

64 SPELLFORCE 2: DRAGON STORM
PC

65 SAM & MAX EPISODE 5: REALITY 2.0
PC

66 CITY OF HEROES
PC

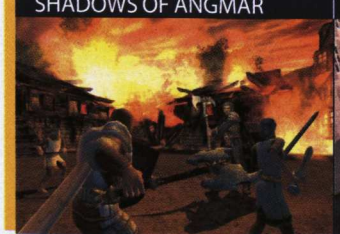
68 AURA 2: THE SACRED RINGS
PC

69 NITRO STUNT RACING
PC

70 BUS DRIVER
PC

71 WHIRLWIND OF VIETNAM: UH-1
PC

[48] THE LORD OF THE RINGS: SHADOWS OF ANGMAR



První důstojný konkurent pro WoW
| PC |

[56] SPIDER-MAN 3

Pavoučí muž s rozdvojením osobnosti
| PC | PS2 | PS3 | PSP | Xbox 360 | NDS | Wii |

[58] DAWN OF MAGIC

Potomek Diabla sršící kouzly
| PC |

[60] CITY OF HEROES

Onlinovka pro čtenáře Doupěte zdarma! | PC |

THE LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

Jedno MMORPG zavládne všem, které to však bude? LotRO všechny přebere a na WoW nic nezbude!

Když sledujeme parazitování všech těch doprovodných produktů na filmem pozdvižené popularitě Pána prstenů, je na místě položit si otázku: O čem vlastně Středozemě je? Například z herního hlediska – je o lítých bojích skřetů s elfy na efektních válečných polích (dvoudílná strategie Battle for Middle-Earth)? Nebo o mocném hrdinovi, který jako kombajn v kroužkové košili porcuje těla armád Mordoru (akční mlátička The Two Towers)? Nikoliv, Středozemě v podání profesora Tolkiena žije zejména díky svým lesům, majestátním horám a malým osadám, ve kterých si žijí své nepodstatné příběhy jejich obyvatelé a až společným úsilím je hrátky osudu přivedou na cestu epického tažení. Tyto řádky ovšem nemají hráče přesvědčit o tom, že nejlepší pro počítačové zpracování Pána prstenů je online žánr. To potvrzuje sám Shadows of Angmar – jako první digitální produkt konečně pochopil duši knižní předlohy, a proto lze nyní prohlásit, že jde prozatím o nejlepší instalaci zLotřilého fenoménu ve světě her. A to prosím bez obav o tucet opeřených šípů mířících pod zadní plát mého brnění.

Načasovaný útok

Na MMORPG z říše prostořekých trpaslíků a fintivých elfů se mělo pracovat již od roku 1998, kdy byl úspěch filmové trilogie dosud ve hvězdách. Díky finančním problémům společnosti Sierra Online však z vývoje sešlo, a dnes tak můžeme oslavně vystřelovat rachejtle. Otěže nad licencí převzalo studio Turbine, jež dlouhou dobu kralovalo trhu svým online dobrodružstvím Asheron's Call a v současnosti ve své hře materializovalo vedle vlastních zkušeností hned několik podstatných odkazů: herní systém moderních online her, který si skoro ani nestihl strhnout cenovku s logem World of Warcraft, a velkolepé zasazení filmů Petera Jacksona, ačkoliv titul nemá přímou filmovou licenci. Inu, Aragorn má na tváři o vous míň a Gandalf o palec kratší vlasy.

Lord of the Rings Online (LotRO) se nesnaží přijít s novou filozofií a prosadit vlastní pravidla, ale předkládá hráči ty nejověřenější principy současné MMORPG scény nasazené na Tolkienův svět. Hráči konkurenčních titulů se budou ihned po zasednutí cítit jako doma, zatímco pro nováčky je připravena velmi pozvolná a příjemná křivka učenlivosti, během které pochopí většinu

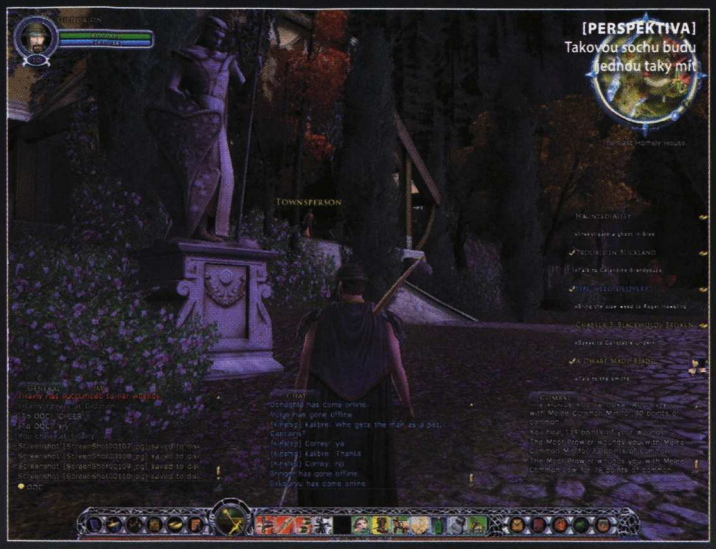
INFO

[Žánr] MMORPG
[Výrobce] Turbine Entertainment
[Vydavatel] CD Projekt
[Homepage] lotro.turbine.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 7 GB na HDD, internet
[Lokalizace] Žádná
[Cena] 1 499 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Dungeons & Dragons Online: Stormreach **7,4**
Guild Wars **8,4**
World of Warcraft **9,3**

DOUPĚ HRA MĚSÍCE PC 5/07



[PERSPEKTIVA] Takovou sochu budu jednou taky mít

[HRDINOVÉ] Gandalf, Thorin, Dwalin, Gimli vaří soudek piva na rodinnou oslavu.

zákonitostí. Bezprostředně po výběru rasy (člověk, elf, monosexuální trpaslík nebo hobit) a povolání (klasický zloděj, lovec, minstrel, bojovník se syndromem berserka, mág či paladin překřtěný na kapitána) nás hra nevhodí do skrumáže ostatních hráčů, ale do samostatné instance (prostor „mise", v níž je hráč případně jeho skupina sám proti počítačem ovládaným charakterům), která svými příběhovými skripty připomíná klasickou offline hru. Elfové bojují o své město v Ered Luin, lidi nahání Prstenový přízrak a informativní tabulky po boku primitivního soubojového systému s mačkáním speciálních útoků se otevírají jedna po druhé. Ačkoliv chystaná onlinovka Age of Conan: Hyborian Adventures chce na podobném offline začátku vybudovat celou příběhovou kampaň, zde seznamování končí po půl hodině a širý svět Středozemě se otevírá.

PRAVÝ HRDINA PLNÍCÍ VŠECHNY ÚKOLY SE STANE „STRÁŽCEM SILNIC" A NA KONCI MOŽNÁ I POVĚSTNÝM DÚNADANEM

Otevřené kapitoly

Shadows of Angmar obsahuje jednu výraznou přednost – výzvy. Ve World of Warcraft hráč zabíjí graficky sladké tygry na první úrovni, zabíjí je uprostřed hry a na stejné tygry s jiným jménem narazí i po letech v novém datadisku. LotRO graduje celým svým obsahem, což je na druhou stranu příčinou slabšího začátku. Jakmile se ale hráč přenese přes prvních pár osad, přestane mlátit do titěrných vlků s polygonovým modelem rachitické ovce, okolní architektura zmohutní a úkoly dostanou mnohem hlubší význam, než jen nabrat vědro vody ze studny a uhasit požár. Dokonce i zbroj má tendenci vypadat postupem času lépe, takže syndrom punčochy na hlavě nepřetrvá dlouho. Čím více se dobrodruh vzdaluje od startovní zóny, protivníci nabírají na síle až v majestátní draky někde na vrcholu perného levelování (maximální úroveň je zatím 50.) a hra odhaluje svá tajemství.

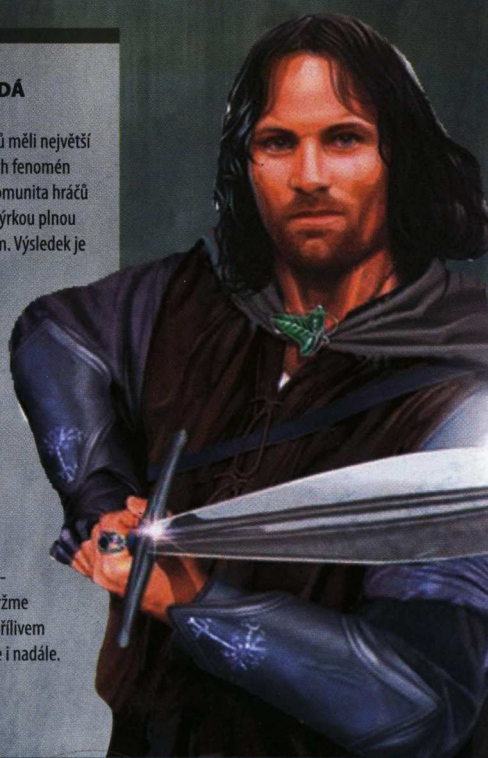
Proč prostě neoznačit hru za klon WoW a recenzi neuzavřít? Poněvadž LotRO není o vykopírované a přeleštěné herní mechanice, ale především o skvělé adaptaci známého fantasy světa. Ačkoliv se zde setkáme s většinou knižních postav v čele s Aragornem, Gimlim nebo Gandalfem, scénáristé jen tupě nevyhlodali původní předlohu, ale známý příběh o cestě Prstenu moci z hobitího Kraje k Hoře osudu extrapolovali do série výpravných úkolů. A ano, scénáristé! LotRO na rozdíl od jiných MMORPG ukrývá konzistentní příběhovou linku, kterou lze skutečně dohrát a ta odměnou pevně vede hráče obrovským prostředím. „U Brandyvínského mostu viděli hobita se zvláštním prstenem, jdi to prověřit!" „V hostinci U skákavého poníka pokuřuje hraničář, který by mohl něco vědět, stav se u něj!" Výpravný element výrazně pomáhá udržet pozornost mezi ostatním zkoumáním herních možností a je to také způsob, jak rychle nasbírat zkušenosti, výbavu a trochu peněz do začátku.

Společenstvo digitálního prstenu

S příběhem souvisí další opěrný bod autorů, společenstva. Většina výpravných misí nás postupně zavede do instancí a kobek, kde si sami budeme připadat jako malá armáda kapitánů Západu proti hordám Mordoru v závěru Návratu krále. To s partou kamarádů se již postupuje lépe, a když společnými silami udolají prvního posluhovače Prstenových přízraků, je čas vytáhnout

4RAG0RN HLEDÁ L33GOLAASE!

Příznivci Pána prstenů měli největší obavy z toho, jak jejich fenomén poznamená online komunita hráčů s jejich typickou hantýrkou plnou zkratek a leetspeakem. Výsledek je překvapivý – většina v současnosti připojených lidí jsou zároveň příznivci Tolkienovy tématiky, a tak se po herní ploše neprohánějí 4rag0rni a G4nd41fové, ale spousta individuí začínajících na Gil-, El-, Beo- a dalšími dobovými zkratkami. Držme palce, ať tomu tak s přílivem nových hráčů zůstane i nadále.



láhev medoviny a připít si na tankovací schopnosti trpaslíků. Zvýhodnění společenstev nespočívá pouze ve znásobené síle několika postav, zajímavostí jsou tzv. skupinové dovednosti použitelné výhradně v rámci bojového týmu. Každé povolání umí něco jiného, přičemž praxe vypadá tak, že jeden hrdina zaútočí, druhý svou schopností vykryje výpad protivníka a třetí zasadí smrtelnou ránu. Nakolik budou party těchto válečných komb využívat, je především otázkou tužších soubojů v pokročilé hře, kam jsme se zatím neměli šanci dostat, ovšem role společenstev je tím posunuta o příčku výš.

I přes příběhovou kostru a svaly společenstev jsou Shadows of Angmar dosti otevřenou hrou a umožňují i osamělému hráči, aby se stal samotářským Glumem. Práce je zde pro něj po krk a rozhodně ne po ten nízko položený, hobití. Vedle stovek postranních a mírně ukecaných úkolů nebo hry na hudební nástroj dokáže zaujmout desítka zajímavě zpracovaných profesí. Klasické šichty jako horník, kovář, kuchař nebo klenotník jsou rozparcelovány vždy po třech do sedmi skupin povolání, takže například pod povolání lesníka spadají najednou profese dřevorubce, truhláře a farmáře. I zde je vidět tendence družit se a spolupracovat mezi jednotlivými povoláními. Zbrojíř si například nikdy sám nepokácí a neopracuje dřevo na jílec meče, stejně jako si nevyrobí magické drahokamy na osazení do čepele. Na jednu stranu se tak posiluje obchodní horečka v globální aukční síni, ale jako protipól jsou některá povolání zoufale nesoběstačná, což nutí hráče pečlivě si vybrat, čemu se bude v budoucnu naplno věnovat.

Sladké odměny

Při získávání nových útočných a obranných schopností hraje významnou roli systém zásluh. Proč se omezovat pouze na dovednosti spjaté s danou třídou, když se hráč může svou činností zasadit o zcela nové? Pokud například začne masově vybíjet pavouky, časem se mu ke jménu přišpendlí nejen titul „zhouba pavouků," ale v boji vůči hmyzákům obdrží malý bonus. Jindy se hrdinovi podaří zbavit vesnici banditů,

WORLD OF WARCRAFT PŘES KOPÍRÁK

Již při pohledu na rozložení uživatelského rozhraní je zřejmé, odkud LotRO bral inspiraci. U kruhové minimapy a chatovacích oken však podobnost ani zdaleka nekončí. Stejně jako ve WoW i zde probíhá lítý boj o žíly s nerosty (trpaslíci mají výhodu, nejsou za žílou vidět. To si tahle běžíte kilometr k ložisku, když v poslední chvíli vykoukne trpaslík, který na druhé straně poslední půl minuty poctivě kutal a nyní jen s posměškem láduje krumpáč do batohu a mává). Gildy se zde sice jmenují příbuzenství, ale objevují se i totožné dovednosti jako například Hamstring u bojovníků ke zpomalení nepřítele a dokonce i online nápověda reaguje na termíny z WoW. Lze však spílat, když jde o tak skvěle fungující systém?

„ELFOVÉ BOJUJÍ O SVÉ MĚSTO V ERED LUIN A LIDI NAHÁNÍ PRSTENOVÝ PŘÍZRAK

čímž pozvedne náladu obyvatel a obratem se i jemu permanentně zvedne hladina morálky. Zásluhy se liší pro jednotlivé provincie Středozemě, jsou jich desítky a není problém, aby se i ryzí bojovník při pořádné píli naučil pár magickým dovednostem. Úpornou snahou probíhá i povyšování základních schopností koupených u trenéra. Bude-li lovec pilně pokládat pasti, za nějaký ten pátek se naučí, jak je nastražit, aby zadržely protivníka déle.

Tituly za zásluhy jsou ostatně dalším prvkem, jenž prohlubuje autentický zážitek ze Středozemě. Někdo se vydá cestou fádního grindění, bude nahánět zkušenosti opakovaným zbíjením nepřátel a nakonec bude znám skutečně jen jako hubitel pavouků. Naopak pravý hrdina , který splní všechny úkoly a prozkoumá nejtemnější kobky, se stane „strážcem silnic" a na konci možná i pověstným Dúnadanem. LotRO sice neumožňuje hrát za knižní postavy, ale dovoluje je tvořit!

Z hrdiny smraďochem

Řada dřívějších her s tématikou Pána prstenů dovolila dobrodruhům hrát za temnou armádu Saurona a totálně tím podkopala iluzi ultimátního, nedotknutelného zla, proti kterému bojuje zbylý svět. LotRO takový ústupek neudělal, důsledkem čehož mohou hráči bojovat pouze proti počítačem řízeným monstrům. Absence regulérní hry za ty zlé však nevyšachovala PvP souboje zcela, ba co víc, autoři se snaží vše dvojnásobně vynahradit originálním módem Monster play. Po dosažení desáté úrovně si můžeme vyrachat své upocené hadry v magických jezírcích roztroušených po světě, která nás na chvíli přenesou na druhou stranu barikády, do zapomenuté vrchoviny Ettenmoors (v češtině Obroviště).

Monster play dovoluje výběr z pěti typů zlounů, od skřetího bojovníka až po zákeřného vrrka. Vybrat si a tupě masakrovat? Omyl! Monstra podléhají stejnému vývoji jako klasická herní postava, sbírají zkušenosti, zvedá se jim úroveň, absorbují nové schopnosti a především plní rozličné úkoly. Zajímavé je, že hra za ty zlé vypadá lépe. Skřeti roztomile slintají, obrovské pevnosti hlídají skalní obři a přes ušní bubínky rázují těžké skladby, jež vystřídají rozmazlené fantasy melodie z normálního světa. Zatím jsou Ettenmoors relativně prázdná – monstra začínají standardně na 50. úrovni, takže pokud se sem chce připojit hráč se svou vlastní postavou a hájit zájmy dobra, musí mít úroveň

minimálně 40. Monster play představuje velký příslib do budoucna, piplání si svého osobního zlouna je lákavá nabídka a LotRO má díky ní další prostor, kam se uchýlit, kdykoliv začne klasická hra nudit.

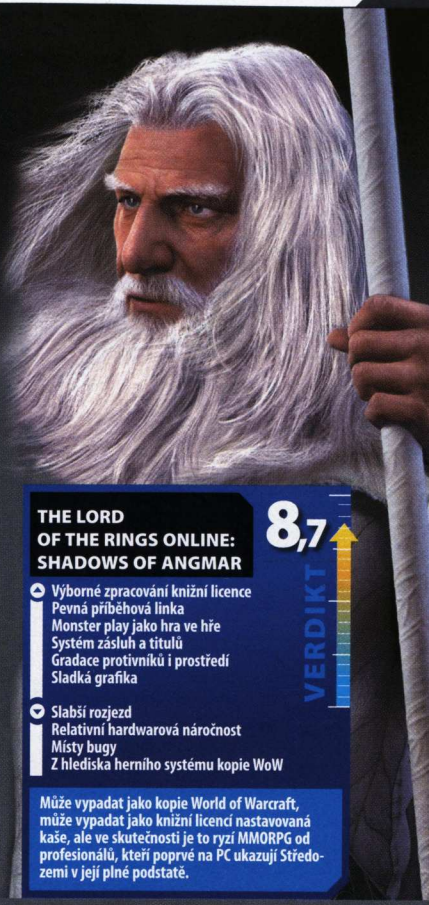
Kam až oko dohlédne

Shadows of Angmar vypadají sladce, ovšem pouze s detaily vytaženými na maximum. Bohužel pak má hra problémy s plynulostí i na počítačích osazených Gandalfovou holí. To se netýká pouze nádherných exteriérů s dalekým dohledem, ale rovněž prostorově omezených kobek, což předznamenává, že engine se má prostřednictvím patchů ještě čemu učit. Pokud však překousneme občasné škubnutí, odmění se nám tvůrci věrně zpracovanou Středozemí, která si zatím dovoluje představit pouze Eriador se všemi jeho významnými rysy. Hobitímu Kraji vévodí podzemní doupata obyvatel, Hůrka má zase podobu klasického středověkého (a pořádně rozlehlého) městečka, zatímco čím blíže k bájnému Angmaru se hráč dostává, architektura mohutní a tmavne. S nadsázkou by se dalo říct, že je možné vzít si Tolkienovu mapu Středozemě a jít po známých místech. Třeba hráč objeví kamenitý vrch Větrov nebo Toma Bombadila sedícího na zápraží svého domku ve Starém hvozdu.

Perspektiva online titulů je jejich hlavním předpokladem úspěchu. LotRO má rozhodně kam jít, již nyní byl představen první přídavek (viz boxík) a soudě dle skvěle zpracované herní mapy s volitelnými vysvětlivkami tvůrci plánují představit celou Středozemi i s metropolí Minas Tirith a dalšími legendárními místy. Shadows of Angmar nejsou určeny pouze pro ty, kteří chodí spát s lukem na zádech, ale zajmou všechny, kterým se nepříčí od konkurence okopírovaný herní systém a dokáží si vychutnat krásy fantastického světa.

SHORES OF EVENDIM – PRVNÍ V DLOUHÉ ŘADĚ PŘÍDAVKŮ

Stíny černokněžného krále Angmaru ještě nebyly rozehnány a již autoři oznamují první ze série zdarma stažitelných rozšíření Středozemě, které hráčům otevře plochy na sever od Kraje. Bojovat se bude kolem trosek bývalé královské věže Annúminas, přičemž v šedesáti nových úkolech budeme mít možnost pomoci Aragornovi získat úlomek meče jeho otce, Narsilu. To vše již v červnu. Bude-li přísun nových oblastí postupovat tímto tempem, do dvou let se objeví i všechna zbylá království celého fantasy světa.



THE LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

8,7

VERDIKT

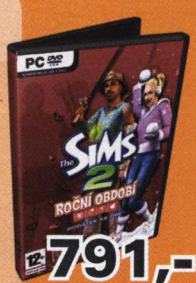
- Výborné zpracování knižní licence
- Pevná příběhová linka
- Monster play jako hra ve hře
- Systém zásluh a titulů
- Gradace protivníků i prostředí
- Sladká grafika

- Slabší rozjezd
- Relativní hardwarová náročnost
- Místy bugy
- Z hlediska herního systému kopie WoW

Může vypadat jako kopie World of Warcraft, může vypadat jako knižní licencí nastavovaná kaše, ale ve skutečnosti je to ryzí MMORPG od profesionálů, kteří poprvé na PC ukazují Středozemi v její plné podstatě.

inzerce

PC hra
The Sims 2
Seasons (Expansion pack)
Jedinečný zážitek ze sezónních venkovních aktivit v novém rozšíření oblíbené hry. Každé roční období se projevuje rozdílně a bude odlišné od předchozích let.
SE01471456



791,-
běžná cena: 899,-

PC hra
World of Warcraft:
The Burning Crusade
Skvělý datadisk k mnohokrát oceněné multiplayerové RPG. Nový a bohatší rozměr známého herního světa.
SE01470936

1.319,-
běžná cena: 1.499,-

PC hra
Command & Conquert 3:
Tiberium Wars
Rychlá hra nové generace, která zachovává duch této tradiční série, ale zároveň posouvá žánr vpřed. Vyzkoušejte si revoluci v RTS průkopnické single-playerové kampani.
SE01471446

1.231,-
běžná cena: 1.499,-

PC hra
Ufo:
Afterlight
Pokračování titulů UFO: Aftermath a UFO: Aftershock. Vynikající kombinace strategie v globálním měřítku a taktických tahových misí.
SE01463635

879,-
běžná cena: 999,-

Herní konzole
Nintendo Wii White
WII – nová herní konzole s revolučním způsobem ovládání. Bezdrátový ovladač se zabudovanými senzory pohybu snímá a transformuje pohyby přímo do hry.
SE01449942

7.591,-
běžná cena: 7.990,-

Vltava Stores.cz
rodina internetových obchodů
vltava.cz
www.cybex.cz | www.vltava.cz | www. allmusic.cz
www.musickatalog.cz | www.electrohall.cz

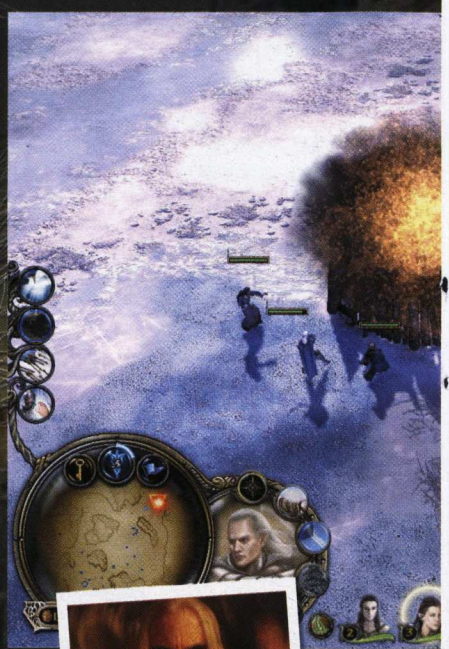
Uvedené ceny jsou včetně DPH a jsou platné ke dni 15.5.2007.

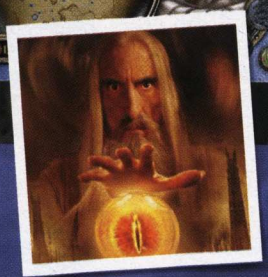
ElectroHall.cz vltava.cz cybex.cz musickatalog.cz allmusic.cz

NEJLEPŠÍ HRY ZE STŘEDOZEMĚ

Když Gandalf potkal jedničku a Frodo nulu, vznikl fenomén

Do roku 2001 se svět dělil na ty zasvěcené, kteří původního Pána prstenů četli a byli navěky poznamenání kultem tzv. high fantasy žánru, a ty ostatní žijící v nevědoucí slepotě, jež by si procházejícího Gandalfa spletli s řadovým bezdomovcem. Jelikož byla tématika omezená na stále poměrně úzký profil nadšenců knihy, velké komerční hry se do jejího zpracování příliš nepouštěly, a tak se hráči museli spokojit s minimalistickou tvorbou čítající především dlouhou řadu textových adventur. Zlom nastal v roce 2001. Tehdy byl všem lidem zeměkoule, kteří vlastní televizor nebo bydlí v doběhové vzdálenosti kina, připsán mezi statistiky jeden atribut – viděl jsem Pána prstenů. Skutečně jen málokdo se vyhnul mánii vzniklé kolem filmových adaptací režiséra Petera Jacksona. Člověku se nemusely líbit, nicméně značka Lord of the Rings s její v češtině potrhle znějící zkratkou LotR se stala prodejním trhákem číslo jedna a netýkalo se to pouze extra levných přívěšků na klíče se skřetí hlavou a extra drahých replik mečů s notickou „made in china", ale také her. Podařilo se jim přenést podstatu Tolkienových knih do digitální podoby? Aktuálnímu MMORPG hitu Shadows of Angmar nepochybně ano. Jak na tom jsou další tituly, se pokusí zmapovat následující řádky.





POHLED DO PALANTÍRU
BUDOUCNOST PÁNA PRSTENŮ NA POČÍTAČÍCH

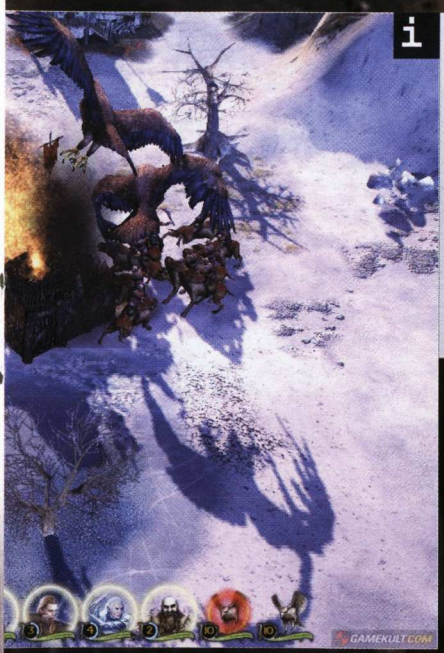
Společně s utichánim vřavy kolem filmové trilogie začíná ubývat počet ohlašovaných her z bájné Středozemě. Ta s námi bude žít dál zejména prostřednictvím onlinovky Shadows of Angmar – kvalitativní předpoklady zde jsou, přičemž tvůrci plánují celou řadu přídavků a expanzí. Dobré vyhlídky přichází i z kanceláří Electronic Arts. Firmě sice koncem roku 2008 vyprší licence na Peterem Jacksonem zfilmovanou látku, nicméně dle oficiálního prohlášení má do té doby vzniknout ještě minimálně jeden velký titul, který nebude mít nic společného s kterýmkoliv předchozím. EA také stále drží práva na zpracování původních knih, nicméně zůstává otázkou, zdali je po současném ochladnutí zájmu o tématiku skutečně použije.

Michael Stern, vedoucí servis Loading
Setkuje Prison Break a plánuje, jak utéct ze života

THE LORD OF TH E RINGS:
The Battle for Middle-Earth I + II

První veleúspěšný titul řazený ke špičkové produkci by paradoxně bez existence Jacksonova filmového zpracování Pána prstenů vůbec neuspěl. Filmová licence v tomto případě nesla vše – okopírovanou grafiku, mise zasazené do stejného prostředí s podobnými cíli (obrana Helmova žlebu), hrdiny vymodelované podle skutečných herců i s jejich propůjčeným hlasem a především velkou porci patosu a hry na city typické pro celovečerní snímky. Na titulu se ukázkově podepsala strategie vývojářské firmy Electronic Arts vytvořit úspěšný titul, který neudělá díru do světa, ale vydělá. Snad proto se příliš neohlíželi na původní knihy a celého Tolkienova Pána prstenů chytili pod krkem a přinutili jej tančit podle svých pravidel. Hrdinové tak mohli metat kouzla, seč to zásoba magické energie dovolila (opravdové kouzlo se v knize objevilo pouze několikrát), a především jsme mohli hrát i za temnou stranu, čímž byla nalomena její hrůzostrašnost a dojem neporazitelného zla (hráč coby Sauron totiž mohl prohrát velmi snadno:-).

S odstupem času lze tvrdit, že oba díly Battle for Middle-Earth byly a stále jsou vynikajícími hrami stavějícími na povědomí filmů a efektní grafice. Oba faktory ale postupně vyhasínají a co zbude pak? BfME totiž není pravou strategií, jak se nám tvůrci s nesplněnými přísliby tisícových armád ve stylu Rome: Total War snažili namluvit. Jednak lze stavět budovy pouze na předem určených pozicích, což stratéga sráží na kolečkové křeslo (to se částečně podařilo opravit druhému dílu), zadruhé je striktně omezen počet jednotek, jež lze vyrobit. Hra je prakticky pouze starším titulem Command & Conquer: Generals s jeho silným enginem Sage převlečeným do nových textur a modelů. K dobru lze naštěstí přičíst bezproblémovou hratelnost a plynulé vedení příběhovou kampaní. Pro pokračování BfME II se navíc EA podařilo získat licenci na celý Tolkienův svět včetně knih, a tak se hráč vydává na obrovské tažení po Středozemi, kde potká i řadu postav, jež se neobjevily ve filmu. Když BfME, tak druhý díl!



INFO

[Žánr] Strategie
[Výrobce] Electronic Arts
[Vydavatel] Electronic Arts
[Rok vydání] 2004, 2006
[Lokalizace] Manuál
[Cena] 499 Kč
(1 099 Kč Xbox 360)
[Průměrné hodnocení]
BfME 82,5% BfME II 83,9%
(dle GameRankings.com)
[Doupě hodnotí]
BfME 8,5 BfME II 8,7

PLATFORMA:
PC (BFME II I XBOX 360)

Co jsme milovali:

Filmovou kameru, zasazení mezi statečné hrdiny v moderní, nádherné grafice se spoustou efektů, mise s dobýváním, řadu známých lokací, namluvení skutečnými herci, bylo možné zachránit Gandalfa v Morii

Co jsme nenáviděli:

Byl to jen převlečený Command & Conquer (místo stíhaček hráč přivolával orly apod.), hrdinové metající kouzla nepatří do Pána prstenů, minimalistické armády oproti tisícovým v předloze, jednoduchost

THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS & THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

Ačkoliv lze podle názvů usuzovat, že jde o pokračování neúspěšného akčního RPG Fellowship of the Ring z roku 2002, není tomu tak. Obě hry sice nestavějí na knižní, ale filmové licenci, nicméně Electronic Arts se podařilo vtisknout jim na rozdíl od jejich předchůdce alespoň profesionální výraz. Každý z titulů začíná v místě, kde skončila stejnojmenná část celovečerního Pána prstenů, přičemž hráč si může vybrat z několika známých postav. Ve Two Towers (TT) to byl Aragorn, Gimli nebo Legolas, Return of the King (RotK) k nim přidal Gandalfa, Froda, Sama a další.

Po výběru nastává akce ve své nejkrystaličtější podobě. Kamera zavěšená za zády hrdiny snímá neutichající řež, kdy postavy máchají zbraněmi kolem sebe a fungují jako strunová sekačka v roji nepřátel, kteří neustále přibíhají ze všech stran. Ano, herní koncept je lineární a zastaralý, ale v kombinaci se skvělou grafikou (vzhledem k době vzniku a staré generaci konzolí) po boku absence hluchých míst nemá nuda šanci. Škoda, že ji dostane již za dvě odpoledne, což je doba, za kterou se dají oba díly dohrát. Který z dvojice vybrat? Majitelé PC to mají snadné, na jejich platformu vznikl pouze RotK, nicméně toho lze díky vyladěnější hratelnosti a Gandalfovi bojujícímu s holí uprostřed Minas Tirith doporučit i konzolistům.

LOTR: THE WHITE COUNCIL – GANDALFOVA LABUTÍ PÍSEŇ

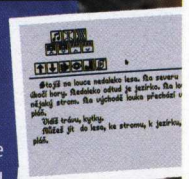
Obrovské RPG, které nebude stavět pouze na známých příbězích knih, ale představí hráči mysteriózní Bílou radu kouzelníků, jejichž poslání bude hráč plnit! Tato slova rozplesala srdce nejen stovek příznivců Středozemě, ale každého milovníka fantasy her na hrdiny. Artworky vypadaly skvěle, mysteriózní odhalení dodalo hře hloubku (původně se jmenovala Project Gray Company podle hlavního scénáristy) a na vývoj byl přidělen tým stojící za LotR: The Two Towers, Return of the King a Third Age. A to byla chyba! Tvůrci akčních mlátiček si s epickým RPG nedokázali poradit, a tak byl projekt kvůli laxnímu vývoji zrušen. Chystají se Electronic Arts vyměnit pracovníky, případně změnit název a projekt resuscitovat v nové hře, kterou plánují vydat v průběhu roku 2008? Držíme palce, ať tomu tak skutečně je.

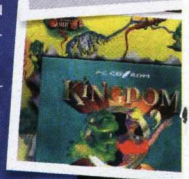
ROZMANITOST VLÁDNE VŠEM, SPOUSTA HER JÍ KÁŽE!

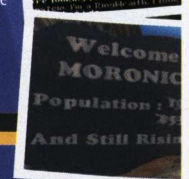
Kromě blíže uvedených komerčních titulů, které oficiálně dokumentují rodokmen počítačového Pána prstenů, v minulosti vznikla celá plejáda menších projektů, jež stojí za povšimnutí. Vedle prvotních jednohubek typu The Shire nebo textové adventury Ringen ze sedmdesátých let se stala známou zejména Moria (1982). Program vždy vygeneroval náhodné podzemní bludiště, ve kterém byl hráč nucen najít ztracený Balinův prsten. O deset let později vznikla hra se stejným názvem, ovšem jednalo se již o pořádně rozsáhlé RPG s ASCII a později i klasickou grafikou.

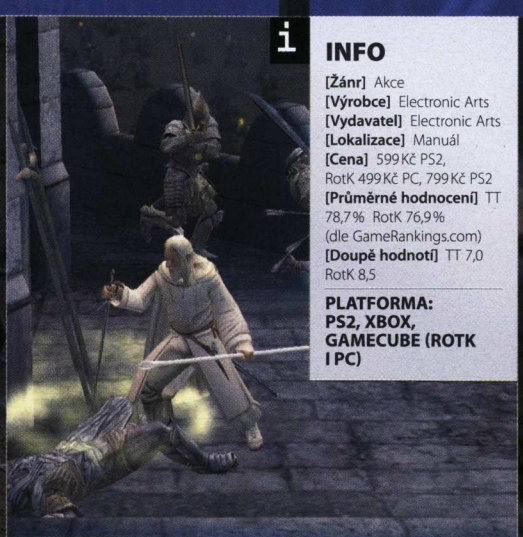
„Stojíš na louce nedaleko lesa," promluvila na našince češtinou textovka Belegost. Ta vznikla v koprodukci programátorů Miroslava Fídlera a Františka Fuky na ZX Spectru, přičemž úkol najít staré trpaslíčí město Belegost a v něm ukrytý démant Aqualamir je mezi fandy dodnes známý i v zahraničí.

Samostatnou kapitolu tvoří parodie. Počiny typu The Boggit, Fuddo and Slam nebo Retarded Creatures and Caverns (hobit Bulbo a hraničář Algernon jdou hledat poklad), vytvořené v generátorech textových adventur, jsou jen špičkou ledovce. Mnohem zajímavější je graficky povedená adventura z roku 1996 Kingdom O' Magic od autora The Boggit a společnosti SCI. Typicky britský humor prostupuje každou obrazovku, hrát lze za sexy blondýnu v kozačkách nebo smradlavého ještěra a povšechné parodování Papá prstenů se po čase rozjede v utahování si ze všeho včetně Hvězdných válek. Rozhodně doporučujeme i dnes!









INFO

[Žánr] Akce
[Výrobce] Electronic Arts
[Vydavatel] Electronic Arts
[Lokalizace] Manuál
[Cena] 599 Kč PS2, RotK 499 Kč PC, 799 Kč PS2
[Průměrné hodnocení] TT 78,7 % RotK 76,9 % (dle GameRankings.com)
[Doupě hodnotí] TT 7,0 RotK 8,5

PLATFORMA: PS2, XBOX, GAMECUBE (ROTK I PC)

Co jsme nenáviděli:

Dobrodružství bylo lineární a krátké, příběh víceméně jen kopíroval film stejně jako celá hra a mimo rubání kolem sebe zde toho moc nebylo, neodkliknutelné filmečky

Co jsme milovali:

Nekončící akci, přívaly nepřátel, efektní grafiku bezproblémový soubojový systém s padouchy odlétávajícími na všechny strany, obléhání Minas Tirith v RotK, impresivní architekturu

DIGIT ÁLNÍ HISTORIE PÁNA PRSTENŮ V KOSTCE

THE HOBBIT

[1982] [ZX SPECTRUM, C64, AMSTRAD]

Vše začalo primitivně vypadající textovou adventurou, ve které se hráč jako statný hobit vydal na výpravu končící až před chřtánem legendárního draka Šmaka. Pod strohým zevnějškem se však skrývala řada překvapení – hra již tehdy měla vlastní fyziku přiřazující předmětům váhu a výdrž a dokonce zde uplýval i reálný čas! Roku 1996 a 1997 vznikla pokračování The Fellowship of the Ring a The Shadow of Mordor, jež posunula příběh od Hobita k celé prstenové trilogii.

SHADOWFAX

[1982] [C64]

Shadowfax (Stínovlas) je jméno koně čaroděje Gandalfa a také alfa a omega někdejší arkády. Hráč sestřeloval svou bleskovou holí nabíhající Prstenové přízraky reprezentované černými jezdci a hra tak trochu připomínala stařičké Space Invaders.

WAR IN MIDDLE-EARTH

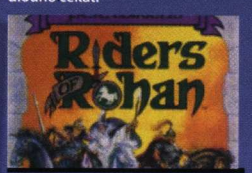
[1987] [ZX SPECTRUM, C64, AMSTRAD, AMIGA, ATARI ST]

„Vyčistěte Středozemi snadno a rychle!" hlásá motto kombinace strategie a arkády, ve které se hráč díval na své hrdiny z ptačího pohledu, ovšem kdykoliv narazil na nějakého toho padoucha, obrazovku obsadil boční záběr a nepřátele bylo možné likvidovat jako v klasické plošinovce. Hra si získala příznivce zejména půvabnou fantasy grafikou.

J.R.R. TOLKIEN'S THE LORD OF THE RINGS, VOL. I

[1990] [PC, AMIGA]

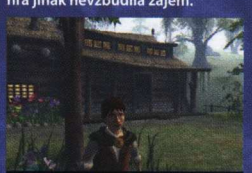
Electronic Arts dnes kraluje hrám na motivy Pána prstenů díky strategiím Battle for Middle-Earth, nicméně již její první laborování s licencí o míle předčilo konkurenci, alespoň co se grafiky a zpracování týče. Hráč se coby Frodo vydal na cestu Středozemí, mohl používat magické předměty, zlepšovat se ve statistikách, bojovat s protivníky a celkově hra evokovala poměrně povedenou kopii tehdy slavné série Ultima. Druhý díl na sebe nenechal dlouho čekat.



RIDERS OF ROHAN

[1991] [PC]

Ačkoliv toho Pán prstenů s asijským světem mnoho společného nemá, jeho kvalit si kdysi všiml japonský distributor Konami. Prohloubil myšlenku války na strategické mapě z War in Middle-earth, do akčních sekvencí přidal Aragorna, Legolase nebo Gandalfa a kromě zlepšení grafiky zde velkou roli hrála také rozhodnutí, na kterých například záviselo, zda bude král Théoden bojovat po hráčově boku. Bohužel, hra jinak nevzbudila zájem.



LOT R: THE FELLOWSHIP OF THE R ING

[2002] [PC, PS2, XBOX, GBA]

První pokus Vivendi o zužitkování knižní licence po drtivém úspěchu Společenstva prstenu od Petera Jacksona v kinech. Jak již bylo řečeno v článku, nastavovaná kaše kratičké lineární akční adventury přetékala z CD mechanik proudem.

[Doupě hodnotí] 4,0

LOTR: THE TWO TOWERS

[2002] [PS2, XBOX, GAMECUBE, GBA]

Viz článek

[Doupě hodnotí] 7,0

THE HOBBIT

[2003] [PC, MAC, PS2, XBOX, GAMECUBE, GBA]

Další tažení společnosti Vivendi, než jí byla odňata licence na knižního Pána prstenů a přešla pod křídla EA. Tentokrát se firma snažila zaútočit na děti infantilní grafikou a jednoduchou plošinovkovou hratelností ve stylu her Rayman a dalších. Zábavné to bylo, ale zdaleka ne nadlouho.

[Doupě hodnotí] 7,0

LOTR: WAR OF THE RING

[2003] [PC]

Dlouho očekávaná real-time strategie stavějící na příběhové kampani o deseti misích za dobro v čele s Gimlim, Legolasem, Boromirem a temnou armádou Saurona. Náhrobním kamenem jinak slušné hratelnosti se stala fádnost, jelikož autoři prachsprostě okopírovali léta starý princip klasických strategií a nepokusili se o nic nového. Navíc záhy vyšla mnohem úspěšnější Battle for Middle-Earth, jejíž druhý díl pojmenoval jeden z módů hry War of the Ring. Šlo o podlý výsměch?

[Doupě hodnotí] 7,0

LOTR: THE THIRD AGE

[2004] [PS2, XBOX, GAMECUBE, GBA]

Klasické RPG ve stylu Final Fantasy s důrazem na vývoj hlavních postav a spektakulární souboje ve 3D se snažilo mezi událostmi zachycenými knihou najít alternativní příběh. Proto hráč snad poprvé v novodobé historii neovládal žádnou ze známých postav, ale zcela novou partu. Titul se řadí k těm lepším z LotRovské produkce.

[Doupě hodnotí] 8,0

LOTR: THE RETURN OF THE KING

[2003] [PC, MAC, PS2, XBOX, GAMECUBE, GBA]

Viz článek

[Doupě hodnotí] 8,5

LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

[2004] [PC]

Viz článek

[Doupě hodnotí] 8,5

LOTR: TACTICS

[2005] [PSP]

Pokud jde fanoušek Pána prstenů ven, krátí buď v brnění, nebo se Sony PSP a touto tahovou strategií. Ve druhém případě zažije ty nejšťavnatější bitky filmové trilogie v zajímavém soubojovém systému, nicméně musí zatnout zuby – ovládání a prezentace nejsou zdaleka naleštěny tak jako Gondorské přilbice.

[Doupě hodnotí] 6,5

LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE EARTH II

[2006] [PC, XBOX 360]

Viz článek

[Doupě hodnotí] 8,7

LOTR ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

[2007] [PC]

Která hra dokázala zatím nejlépe zachytit podstatu Tolkienova díla? Stačí zalistovat o pár stran zpět a přesvědčit se v naší recenzi!

[DOUPĚ HODNOTÍ] 8,7

SPIDER-MAN 3

Peter Parker fušuje Grand Theft Autu do řemesla konečně i na PC!

Spider-Man má rád Mary Jane. Spider-Man nemá rád PC. Spider-Man hraje s Mary Jane na konzolích. Tohoto dojmu mohl hráč nabýt před třemi lety, kdy se pavoučí muž podporovaný souběžně vydaným filmem kasovního kombajnisty Sama Raimiho přiřítil obsadit všechny platformy té doby. Zatímco vlastníkům Xboxů a PS2 zalepila pavučina DVD mechaniky komplexním virtuálním New Yorkem, po kterém se konzolisté mohli volně prohánět a plnit desítky rozmanitých úkolů ve stylu Grand Theft Auta, v PC verzi hry se Peteru Parkerovi zpřetrhala vlákna a tvrdě dopadl na betonovou dlažbu infantilní mlátičky s lineárním sledem tupých misí. Historie se měla opakovat, třetí díl na PC opět vyvíjí jiná firma než jeho konzolové kolegy, nicméně ouha. Pavouk uprostřed letu mezi mrakodrapy provádí fatální obrat, během kterého se stihne podrbat na osmi kritických místech těla, a rovnováha mezi platformami zažívá pravý superhrdinský paradox.

V síti velkoměsta

Původní autoři myšlenky otevřeného a neomezovaného New Yorku, společnost Treyarch, se konečně rozhodli, že svou hru nedají třetí firmě k celkovému přepracování, jak tomu bylo minule, ale pouze zaúkolují tým Beenox provedením konverze. Na monitory se tak hráčům konečně dostává kompletní obsah společný s verzemi pro Xbox 360 a PS3 a to není všechno. Zatímco konzolisté lamentují nad tím, jak je Spider-Man 3 podobný svému předchůdci a nemá ani tlačítko pro vycentrování kamery, na PC se tématika ve své někdejší atraktivní podobě objevuje poprvé a navíc využívá výhod myši při krkolomném houpání se mezi mrakodrapy. Touché, tvůrci!

Spider-Man 3 překvapivě hází za hlavu jakákoliv pozlátka přidaného obsahu souvisejícího s filmovým pracováním. Nenalezneme zde zbytečné filmové sekvence, hra pevně stojí na vlastních základech a po spuštění se jde ihned do akce, složitá menu zde zcela absentují. Stačí stisknout klávesu, Spideymu ze zápěstí vystřelí hustý provazec pavoučích vláken a hráč již plachtí za autentického ručkování mezi výškovými budovami virtuálního velkoměsta. New York je co do rozlohy zpracován skutečně velkoryse a představuje několikanásobek jeho velikosti z předchozích dílů, a to nejen z hlediska plochy, ale rovněž výšky. Střechy mrakodrapů ukrývají tajná zákoutí, budovy ve své monumentalitě šplhají jedna přes druhou a jaké je hráčovo překvapení, když najednou na konci ulice dojdou úchyty pro pavučiny a pavoučí muž se s čvachtnutím vyráchá v řece (občas se snaží skočit šipku do asfaltové silnice, ale to pavoukům bez páteře viditelně nevadí). Ačkoliv zde chybí charakteristické stavby, podle kterých by se hráč mohl orientovat, město i s automobilovým provozem a chodci představuje důstojné pískoviště pro pavoučí dovádění.

Za pavouky a proti biolitu!

Když pomine nadšení z akrobatických kousků ve výškách, přihlásí se ke slovu pavučina plná misí. Třetí Spider-Man přináší 42 příběhových úkolů, a jelikož je tato cifra zároveň číslem života, vesmíru a vůbec, autoři zápletky se ani v nejmenším neomezili pouze na události zachycené ve filmu, ale zpracovali celé univerzum komiksového Spider-Mana i s většinou jeho úhlavních nepřátel. To je bohužel také jedním z mínusů výpravy. Namísto aby hra nabídla konzistentní tažení za nějakým globálním cílem (klidně za záchranou světa), tvůrci hráče vždy pošlou vyšetřit menší situaci končící zpravidla u dílčího bosse. Je zde Sandman z aktuálního filmu, Venom, Lizard nebo Kingpin, ti všichni čekají na nakládačku od maskovaného Petera Parkera, ovšem chybí zde cokoliv, co by jinak zábavné minipříběhy ve finále zastřešilo.

Spider-Man 3 je hřištěm, které zabaví nadlouho, ovšem hratelnost se musí dávkovat po částech. Kromě příběhu je připravena celá kolekce doplňkových aktivit zcela nezávislých na hlavní zápletce, jež vždy zprostředkují příjemnou desetiminutovku odreagování. Hračičkovské sbírání poschovávaných žetonů je zde pouze do počtu, nicméně vedlejší zakázky typu fotografování zajímavých situací pro tisk nebo soukromé očko již představují jinou kastu. Stejně tak závodění mezi mrakodrapy na čas s Mary Jane pověšenou na krku, která na hráče vzrušeně pokřikuje, zda má zpomalit, klesnout nebo naopak nabrat výšku. Dalším zajímavým nápadem převzatým z GTA kromě celého konceptu je boj o teritoria. New York je rozdělen na několik okrsků, o než postupem času svádějí boje tři hlavní gangy – Arsenic Candy, Apocalypse a Dragon Tails. Stačí slanit na ulici, zaostřit na extravagantní padouchy dělající neplechu a rozdat si to s nimi na férovku.

Pavoučí vlákno není věčné

Nabídka postranních aktivit je velká, avšak ty postrádají důvod, proč se jim po přibližně patnácti příběhových hodinách věnovat. Vyžene hráč gang z okrsku? Co naplat, když jej nekalé živly za

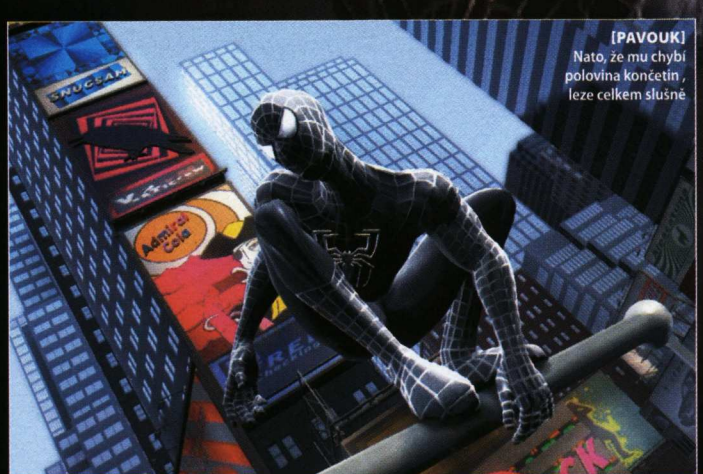
„VZPOMÍNÁ SI HRÁČ NA SÍLU UPRAVENÉ GRAVITY GUN ZE ZÁVĚRU HALF-LIFE 2? ČERNÝ PAVOUK PŘEDSTAVUJE NĚCO PODOBNÉHO!“

INFO

[Žánr] Freeformová akce
[Výrobce] Beenox Studios
[Vydavatel]] CD Projekt
[Homepage] www.sm3thegame.com
[Minimální konfigurace] Procesor 2,8 GHz, 1 GB RAM, 256MB grafická karta, 6 GB na HDD
[Lokalizace] Ne
[Cena] 1 599 Kč

PLATFORMA: PC, PS2, PS3, PSP, XBOX 360, WII, DS, GBA

KONKURENTI:
GTA: San Andreas **9,0**
Spider-Man 2 **2,0**
True Crime: New York City **4,9**



[PAVOUK] Nato, že mu chybí polovina končetin, leze celkem slušně

[KAMERA] Za takový záběr můžeme být v interiérech ještě rádi

[PADOUŠI] Já ti dám, nevrátit mi drobné podle taxametru!

chvíli opět obsadí? Nelze si vydobýt kus země pro sebe jako v GTA, to je břímě superhrdinů – odměnou je pouze pocit dobře vykonané práce. A to je z hráčského hlediska málo. I přes všechnu architekturu a dopravní provoz je New York při bližším pohledu mrtvý a chová se ke Spideymu vyloženě letargicky. Automobily využívají práva absolutní přednosti před pavouky, a tak přes hrdinu bez hnutí stěrače přejíždějí. Kdyby se jen dalo alespoň volně vstoupit do budov, situace by byla rázem vlídnější.

Na druhou stranu autoři věděli, proč spojili interiéry výhradně s několika hlavními misemi. Kamera ve volném prostoru města je v pořádku, nicméně jakmile zavítá do podzemky nebo do stok, rázem dostává klaustrofobii a snaží se uniknout pryč. PC verze má oproti konzolím situaci o něco ulehčenu možností korigovat herní výhled myší, ovšem zejména u nápaditých bossů má hráč dost práce s nimi, natož s krocením potrefené kamery. Náplastí budiž primitivní soubojový systém, který si vystačí se zběsilým mačkáním několika kláves, jež na obrazovce prakticky autonomně tu a tam vykouzlí nějaké to kombo. Specialitou se v pokročilé části hry stane Spider-Manovo temné já. Vzpomíná si hráč na sílu upravené gravity gun ze závěru Half-Life 2? Černý pavouk představuje něco podobného!

Spider model 3,0

Akrobatické svištění v oblacích je hlavním silou titulu, ovšem aby skutečně svištěl, nesmí se hráči pod stolem povalovat stroj obrostlý pavučinami. Rychlé míhání budov a daleký dohled jsou původci relativně vysokých hardwarových nároků, přičemž Spider-Man 3 se uchýlil k naprosto nesmyslnému kroku. Vyžaduje totiž bezpodmínečně grafickou kartu s shader modelem 3.0. To nejenže vyřazuje ze hry majitele starších kousků než GeForce 6600 nebo Radeon X1300, ale zároveň posunuje náročnost i na těchto kartách opět o stupínek výše. A to prosím pouze kvůli jemnějším efektům neónů a západu slunce. Inu alespoň že ty vypadají impresivně a dokreslují atmosféru zatím nejlepší Spider-Manovi prezentace na PC s několika zbytečnými dírami v hratelnosti.

SPIDER-MAN 3 **7,3** VERDIKT

- Rozlehlý New York
- Plachtění mezi mrakodrapy
- Spousta příběhových i nepovinných úkolů
- Líbivá grafika
- Nedotaženost nepovinných úkolů
- Skoro žádná hudba
- Zmatená kamera v interiérech

Zajímavá myšlenka rozlehlého města plného úkolů, mezi jehož stavbami Spider-Man provádí svůj spider jumping, zde měla být již před třemi lety, kdy poprvé dorazila na konzole.

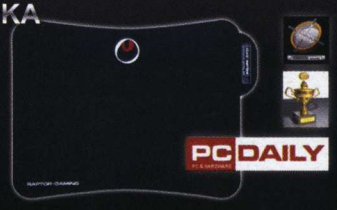
inzerce

RAPTOR - GAMING

MYŠ RAPTOR GAMING M2

SMS: 6513 CENA: ~~1 890,- Kč~~

PODLOŽKA RAPTOR GAMING P3 + TAŠKA



SMS: 6518 CENA: ~~990,- Kč~~

PODLOŽKA RAPTOR GAMING P4

SMS: 6519 CENA: ~~640,- Kč~~

PRO OBJEDNÁVKU PŘES SMS

NAPIŠTE NA MOBILNÍM TELEFONU SMS V NÁSLEDUJÍCÍM TVARU: „KÓD ZBOŽÍ/POČET KUSŮ (POUZE V PŘÍPADĚ, KDY OBJEDNÁVÁTE VÍCE NEŽ JEDEN KUS) /JMÉNO/PŘÍJMENÍ/ULICE A ČÍSLO/MĚSTO/PSČ".

ZDE JE PŘÍKLAD SPRÁVNĚ NAPSANÉ SMS PRO MYŠ RAPTOR GAMING M2: „6513/JAN/NOVAK/SPOJOVACI32/BRNO/54321". TUTO ZPRÁVU ODEŠLETE NA ČÍSLO +420 605 279 981 ZE SVÉHO MOBILNÍHO TELEFONU (NE Z INTERNETU). NA VÁMI UVEDENOU ADRESU PŘIJDE DOBÍRKA, KTEROU SI V PŘÍPADĚ NEPŘÍTOMNOSTI VYZVEDNETE NA VAŠÍ POBOČCE ČESKÉ POŠTY. POŠTOVNÉ A BALNÉ ÚČTUJEME VE VÝŠI 60 KČ K CENĚ OBJEDNANÉHO ZBOŽÍ.

GAME SHOP www.topcd.cz

DAWN OF MAGIC

Ty nejlepší geny hack & slash žánru se spojily ve společný útok

INFO
[Žánr] RPG
[Výrobce] SkyFallen
[Vydavatel] Cenega
[Homepage] dom.deepsilver.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 2 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Dungeon Siege 2 **8,7**
Diablo II **9,0**
Titan's Quest **7,8**

Dawn of Magic zpočátku připomíná klasické brakové RPG zasazené do fantasy světa se všemi jeho typizovanými reáliemi. Po kvalitní renderované animaci ze staré školy je hráč přepaden letitým mágem a jeho metrovým plnovousem, který jej posílá (mág, ne plnovous) do blízké vesnice na pracovní pohovor s kapitánem stráží, jenž zadává další úkoly. Dobrodružství číhá hned za hradbami osady – hráč smaží, porcuje a drtí chatrné termity, jen aby se mu za okamžik dostala pod ruku skupina tupých skřetů i s jejich šamanem metajícím ohnivé koule. Hráčova odpověď na jeho ohňostroj? Smažit, porcovat, drtit a pít léčivé lahvičky, seč všechny zrůdy nelehnou v prachu! A ano, nechat si narůst plnovous.

Živá mapa žánru

Ohrané schéma ovšem nemusí být vždy špatné, tím spíše, když se dostaví uvědomění, o co se autoři z ruského studia Sky Fallen snažili (po titulech jako Heroes of Might & Magic V je již zřejmé, že označení ruský ve světě her již dávno neznamená špatný). Jejich cílem bylo ve svém díle oživit a přivést zpět někdejší legendy hack & slash žánru jako Diablo nebo Dungeon Siege a to vše zabalit do vizuálního pláště moderního RPG Titan's Quest. Skoro by se to povedlo, Dawn of Magic obsahuje propracovanou soubojovou složku a davy nepřátel, jež jsou hlavními původci úspěchu zmíněných her. Při kopírování základních složek ze svých inspirátorů však tvůrci zapomněli na důležitou věc, a to stmelit je buď jakoukoliv originální myšlenkou nebo přinejmenším dosáhnout jejich vyváženosti a stvořit konzistentní celek. Proč hra ve výsledku působí roztříštěně, přestože obsahuje řadu skvělých nápadů a programátoři ve Sky Fallen nosí plnovousy?

Jako první udeří Dawn of Magic hráče do smyslů svým groteskním zasazením. Tradiční conanovsko merlinovský

> **„JE RADOST POHLEDĚT, KTERAK SE SPECIALISTOVI NA ZEMNÍ ŽIVEL U NOHOU PLAHOČÍ PROPLETENÉ KOŘENY**

Michael Štern, vedoucí sekce Loading
Dozvěděl se, že se u státnic nezkouší z teorie her :(

tentam, zde hraje hlavní roli pekařova žena, nemotorný student, tlustý mnich a podivná cikánka (vše jsou odborné termíny hry a ne, nikdo z nich nemá pořádný plnovous). Komický nádech prostupuje i úvodní magickou univerzitou, jejíž zdi hráče poprvé seznamují se základy intuitivního ovládání a po splnění několika poslíčkovských úkolů také s primárním mechanismem titulu – zničvše! Kupodivu zde humor z nějakého důvodu končí. Ať již výběr postavy padne na obtloustlou ženu s válečkem nebo školáka s magickým parapletem, slova se ihned ujímá seriózně zpracovaná magie a i polygonové postavy se co nevidět změní z nedochůdčat v mocné stroje na smrt.

Úsvit, nebo soumrak magie?

Kouzla představují základní stavební prvek Dawn of Magic, přičemž autoři se dosyta vydováděli nejen na jejich efektní prezentací na obrazovce, ale rovněž na vývojovém stromu a jejich obrovském počtu. Kouzelnická kniha zahrnuje celých dvanáct rozdílných škol magie, přičemž si lze na počátku zvolit z několika zasvěcených přírodním živlům a destruktivním kouzlům, které budou dále v průběhu hry bonifikovány. Repertoár ohňostrojných (a vodo- mrazo- krvestrojných) dovedností je impresivní a hravě strčí do kapsy původní Diablo i s konkurencí. Je zde krvavá magie ovlivňující boj se zbraněmi nablízko, vyvolávací škola s oživováním mrtvých a vzývání démonů z cizích sfér s vysokou nezaměstnaností pekelníků, kostěná větev, která zasypává nepřátele různými částmi skeletů (jež každý mág nosí povinně ukryté v plnovousu), apod. Memorování nových zaklínadel probíhá jednak s povyšováním na novou úroveň a přitékáním bodů do intelektu, jenž vedle síly a výdrže tvoří jeden ze tří základních atributů, zadruhé pak nacházením svitků. Každé kouzlo má několik stupňů, přičemž některé z nich se váží na již naučené a zajímavě je doplňují. Základní znalost magie zemského živlu například dovolí metat po protivnících balvany. Kouzlo omráčení jim pak přidá schopnost svůj cíl ochromit, což hráče pohání k získávání lepších a lepších dovedností, aby se snáze vypořádal s permanentní přesilou.

Jak se herní postavička učí novým kouzlům, její polygony plynule mutují dle preferované magické větve – odtud Dawn of Magic čerpá svou hlavní sílu. Je radost pohledět, kterak se specialistovi na zemní živel plahočí u nohou propletené kořeny, až se nakonec stane mocným druidem oděným v do zeleného hávu obrůstajících větví. Padnou body do nekromantské škatulky? Pak se na těle hrdiny vytvoří vnější kostra složená z kostěných plátů, rohatých výstupků a ďábelských chapadel. Tam, kde Diablo kralovalo sháněním nových magických předmětů s lepší vizáží, zde se velení ujímá očekávání, co nám z hrdiny vyroste příště. Bohužel, plnovous se při testování vypěstovat nepodařilo.

[Diablo] Ukazatelé životů a many (zde energie chi), řada totožných kouzel nebo systém checkpointů, to vše je převzato z této nestárnoucí legendy. K úspěchu to však nestačí.

[Dungeon Siege] Kouzla sršící své efekty přes celou obrazovku a chumly nepřátel, kdy hráčova postava téměř není vidět a hlavní roli zaujímá změt odlétávajících končetin, pochází právě odtud.

[Rage of Mages] Dawn of Magic má s tímto původem také ruským RPG z roku 1998 mnoho společného. Kromě stylu hry a několika zajímavých prvků především silný, ale nenaplněný potenciál stavějící na nekonečném metání kouzel

Z dědice trůnu levobočkem

Slušně navržený systém vývoje, jak funkčního, tak vizuálního, je stržen stupidní výpravou a návrhem prostředí i úkolů. Monumentální dobrodružství za zastavením padoucha Moda, jenž byl vyhoštěn z éterických plání na Zemi za své dřívější skutky, brzy vyústí v bezcílné probíhání krajinou a likvidování stovek opakujících se nepřátel libivými kouzly. Díky mezerám v hratelnosti se často skutečně jedná o probíhání – nač bojovat, když stačí vzít nohy na ramena a doběhnout k dalšímu checkpointu, chumly nepřátel stejně nemají šanci hráče zasáhnout. Tomuto principu nahrává rovněž jinak skvělá dovednost teleportace, která hráče během přemístění nádavkem vyléčí, takže případné šrámy jsou ihned zaceleny.

Pět dlouhých aktů poskytuje rozsáhlý prostor k vypěstování osobní vraždící mašiny lemovaný nekonfliktní lineární akcí. Druhým obrovským mínusem je však skladba misí. Pochytej bandity rejdící po ulicích! Projdi několika oblastmi a po hodinách akce zabij hlavního padoucha! Tyto dvě šablony se opakují po celou hru bez jediné odbočky či závanu invence do takto zatuchlého plnovousu tuctovosti a to není vše. Většinu postranních úkolů lze totiž donekonečna opakovat. Pokud hráč zabije například vůdkyni skřetů a vybere si odměnu, při další debatě je skřetí kráska opět na živu a bere hráči jakýkoliv pocit zadostiučinění, že něčeho dosáhl.

Z Dawn of Magic se navzdory masivnímu kopírování slavných konkurenčních titulů nestal jedovatý dort pejska a kočičky, nýbrž svižná akce se zajímavým nápadem morfování hlavního hrdiny v závislosti na zvolených školách kouzel. Hře ale chybí náplň, která by ospravedlnila čas u ní strávený, když se náhodou zapne mozek a podiví se, proč tu někdo hodiny zuřivě mačká tlačítko myši. Plnovous hráčům u Dawn of Magic zkrátka nenaroste.

ODKUD BERE DAWN OF MAGIC INSPIRACI?

[Filmy, knihy, komiksy] Autoři hry jsou vtipálci od srdce, neboť ve hře nalezneme řadu odkazů na známé postavy z řady médií. V úvodní vesnici se například pohybuje Alan Quarterman (Alan Quatermain z komiksu Liga výjimečných), Ray Ayanami (Rey Ayanami z anime Neon Genesis Evangelion) nebo Arthur Measley (Weasley z Harryho Pottera).

DAWN OF MAGIC

6,2

VERDIKT

+
- Dvanáct nápaditých škol magie
- Vývoj postavy je vidět přímo na obrazovce
- Malebná a nenáročná grafika

–
- Prašťěné úkoly
- Nic než akce
- Brzký stereotyp

Impozantní vývoj postavy, který konečně není reprezentován pouze rostoucími statistikami, vyústil spojením s lineární akcí a tupými úkoly v průměrnou řež pro chvíle, kdy si mozek vezme dovolenou.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Jak moc jsou povadlá polygonová prsa slečny Croft po jedenácti letech?

DOUPĚ
Video najdete na DVD 3/07

Omluvte lehce lascivní podnadpis, ale je obecně známo, že se Lara Croft prodrala do popředí… svým popředím. I když, pravda to tak docela není. Rozhodně ne u legendárního prvního dílu, jenž položil základní stavební kámen sérii a vlastně i celému humbuku okolo. Původní Tomb Raider totiž dokázal hráče přivábit na svou dobu revoluční grafikou, nápaditou hratelností, zajímavou zápletkou a hlavně nezapomenutelnou atmosférou pátrání po dávno ztracených artefaktech.

Tomb Raider se stal pojmem. Tahle hra napomohla i k velkým prodejům konzole Sony Playstation, uzurpovala čelní místa prodejních žebříčků a sbírala herní ocenění jako povětrné děvy venerické choroby. Další díly sice též znamenaly neskutečný komerční úspěch, ale díky stále většímu důrazu na akci a ubírání logických hádanek ztratily v očích fanoušků pravý lesk prvního dílu. Po nepovedeném šestém díle (Angel of Darkness) už Laru většina hráčů posílala do starého železa, ale pak přišla podařená resuscitace v podobě loňského Tomb Raider: Legend. I přes všeobecné vřelé přijetí však stále existuje početná skupinka fanoušků brblajících, že první díl je prostě nejlepší. Ti nyní mohou konečně zmlknout a začít slavit – Anniversary je tady.

Starý kabátek v novém střihu

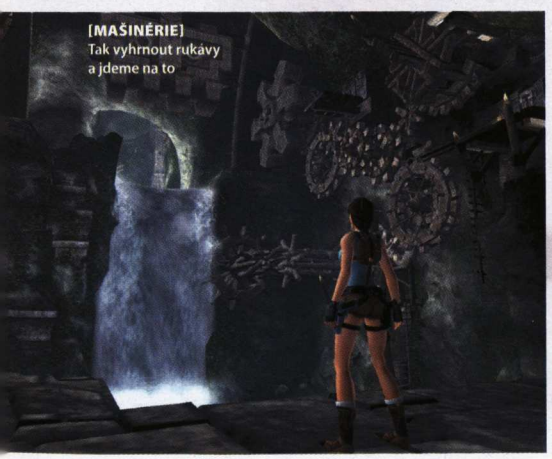
Tomb Raider: Anniversary je ve zkratce remake prvního dílu stvořený tvůrci Legend na počest deseti let (bohužel tvůrci nestihli dokončit loni, jak bylo plánováno) od vzniku prvního Tomb Raideru. Ovšem nejedná se o pouhou předělávku do nové vizuální podoby, ale kompletní překopání jedenáct let staré hry tak, aby dokázala zaujmout i dnešní generaci hráčů a vehnat slzy nostalgie do očí všech pamětníků.

Příběh tvůrci z Crystal Dynamics převzali kompletní s naprosto minoritními úpravami. Hra začíná v roce 1996 v Kalkatě, kde je archeoložka Lara Croft najata obchodnicí jménem Jacqueline Natla, aby pátrala po tajemném artefaktu, jenž má mít něco společného s mýtickou Atlantidou. Lara pochopitelně jako správná dobrodružka neváhá a vydává se do Peru objevit ztracené město Vilcabamba.

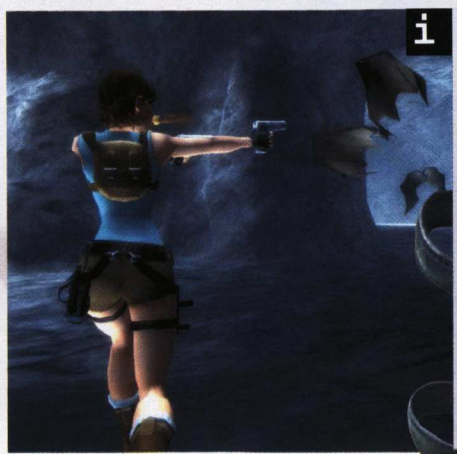
Úrovně tvůrci opět přebrali z původní hry, ale zásadně je překopali a upravili. Snažili se však zachovat ducha jedničky a všechny nezapomenutelné okamžiky. Hned po startu, když za vámi zapadnou obrovská vrata a vy se ocitnete v dlouhé zšeřelé chodbě rozsáhlého jeskynního komplexu, se snad žádný fanoušek nevyhne slzám pohnutí. Pak se ozve stále strach nahánějící vytí vlků, dostanete se k obrovskému stroji v Lost Valley atd.

Level design se povedl na výbornou, hlavní roli opět hrají hlavně překážky, skákací pasáže a logické hádanky. Do určité míry umožňují i alternativní postup, ale nikterak zásadně. Nechybí spousta různých bonusů ve formě oblíbených pokladů, většina z nich je na mazaných místech, kam můžete šplhat a skákat delší dobu, než projdete celé kolo. Po objemové stránce úrov-

„TVŮRCI SE SNAŽILI ZACHOVAT DUCHA JEDNIČKY A STEJNĚ TAK VŠECHNY JEDINEČNÉ OKAMŽIKY



[MAŠINÉRIE]
Tak vyhrnout rukávy a jdeme na to



INFO

[Žánr] Akční adventura
[Výrobce] Crystal Dynamics
[Vydavatel] Cenega Czech
[Homepage] www.tombraider.com/anniversary
[Minimální konfigurace] Procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta shader 2.0, kompatibilní, 4 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA: PC, PS2, PSP

KONKURENTI:
Tomb Raider: Legend **7,9**
Indiana Jones and Infernal Machine **nehodnoceno**
Tomb Raider: Last Revelations **8,0**

[KOČIČKA]
Zatracené, ty jsi asi vybumbala asi hodně mlíčka

Karel Kališ, vedoucí konzolové sekce
Brain sector not found. Abort? Retry? Fail?

ně poměrně nabobtnaly, aby vyrovnaly zlepšené akrobatické schopnosti hlavní hrdinky.

Starou Laru nové kousky naučíš

První díly frustrovaly hráče svým až pedantským důrazem na přesnost a preciznost pohybu. Scény typu: „Tak, ještě jeden malý krůček, těsně až na kraj propasti, ještě chloupek. Výborně. Malý moment na modlitbu. A hoplá! DO… – nepublikovatelná vlna nadávek – , ta – další vlna ještě horších nadávek – se nechytila. Prásk! (zvuk klávesnic rozbíjející okno a překonávající rychlost zvuku)" byly poměrně časté a nejeden hráč si od hraní Tomb Raidera musel pořídit paruku. U Anniversary rozhodně ušetříte. Tvůrci hry Legend využili enginu ze hry Legend a s tím zároveň i většiny pohybových možností.

Hlavní roli má sice opět šplhání, ručkování, skákání přes propasti, vyhýbání se vražedným pastem, posouvání obrovských šutrů, tahání za páky a další legrácky, jež vám brání v cestě za vaším cílem, hra ovšem dokáže akceptovat případné nedotažené pokusy o skok a postava se automaticky chytá okrajů. Všechny akrobatické prvky se provádí velmi snadno, nestává se, že byste špatně odhadli skok.

Čas od času se Lara chytí pouze jednou rukou a vy musíte během krátké chvilky zmáčknout tlačítko, aby nespadla. Nechybí možnost rychlého ručkování a plavání, z Legend přibyla i kotva na překonávání propastí, tentokrát však není magnetická.

Hrdinka s její pomocí nově zvládne běhat po zdech. Dalším přírůstkem do akrobatických schopností slečny Croft se stala schopnost udržet rovnováhu na malých místech, jako jsou třeba ploché vrcholky sloupů.

Změna pohybových schopností má opravdu razantní dopad na hratelnost, která se tak v nové reinkarnaci prvního dílu stala daleko plynulejší a intuitivnější. Hlavním problémem je spíš zjistit jak dál, než to následně provést. Po pravdě, nedokáži teď říct, zda se jedná o pozitivum či negativum. Na jedné straně ušetříte své nervy, na druhé chybí pocit výzvy a vítězství, když se vám konečně podaří překonat „tu zatracenou pasáž". Tomb Raider: Anniversary je poměrně jednoduchá záležitost, i když obtížnější než Legend.

Lovecká sezóna zahájena

I když skákání, hledání cesty vpřed a řešení hádanek zabere největší díl času, stále nechybí ostré střety s protivníky. Ty tvoří až na několik výjimek obyvatelstvo ze zvířecí říše, ať už se jedná o medvědy, pumy, vlky či třeba i dinousary, které doplňují různé zrůdy, za všechny uvedu mumie plivající oheň. Zvolení takové sebranky má za následek nižší požadavky na jejich umělou inteligenci. Většinou se ženou jako stádo tupých zvířat, kterým ve většině případů také jsou, přímo pod vaše vždy hladové kolty.

Kromě tradiční dvojice pistolí, které hrají prim valnou většinu hry, se vám do rukou dostane i brokovnice, dvojice Uzi a pistole Magnum. Všechny další skopičinky známé z Legend (PDA, dalekohled, baterka atd.) dostaly padáka a zůstala jen zmiňovaná kotva. Kruhový inventář z prvního dílu přivodí další nával nostalgických pocitů, ale moc praktický při manipulaci není.

Jarní kolekce slečny Croft

Většinu z vás určitě nejvíce zajímá, kterak se Laře za těch jedenáct let vyhladily křivky. Řeknu vám, radost pohledět. Evidentní pokrok v modelu hlavní hrdinky je vidět hlavně menu, kde Lara jen tak pokukuje, poskakuje a vy si můžete poohlédnout… hm, poctivě odvedenou práci grafiků a animátorů pěkně zblízka. Uff, hezky jsem z toho vybruslil. Ale opravdu jsou prsa z tolika polygonů, kolik stačilo před jedenácti lety na celou úroveň, jediným pokrokem? Pochopitelně ne. Velký skok udělal level design, který dokáže vyrazit dech ještě s větší razancí. Úpravou prošly i veškeré animace a pohyb hlavní hrdinky vypadá naprosto realisticky.

Po technické stránce se však o nikterak zázračné dílo nejedná. To ostatně platilo i pro Legend, na jehož enginu tvůrci opět staví. Grafika vypadá velmi dobře, ale rozhodně se nejedná o nic, co by vás údivem srazilo ze židle. Na druhou stranu si alespoň zahrají i majitelé slabších sestav. Určitou připomínku bych měl k místy až moc zběsilému pohybu kamer, dá se sice korigovat manuálně pomocí myši či páčky na joypadu, ale automatická korekce dokáže místy pěkně otrávit.

Pro staromilce i nováčky

Tomb Raider: Anniversary je velmi milý tribut legendě jménem Tomb Raider a jako takový je třeba jej brát. Nostalgií zamáčknou slzu, ale stejně řeknou, že před lety to bylo lepší, nováčkům známým Legend zase mohou chybět všechny ty „cool" věci jako minihry na motorce, Lara měnící oblečení před každou úrovní atd. Ovšem Anniversary se hraje skvěle, vypadá dobře, a pokud půjdete po všech skrytých pokladech a dalších bonusech, vydrží vám i na solidně dlouhou dobu. Potřebuje snad hráč něco víc?

> **OPRAVDU JSOU PRSA Z TOLIKA POLYGONŮ, KOLIK STAČILO DŘÍVE NA CELOU ÚROVEŇ, JEDINÝM POKROKEM?**

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY **8,1**

VERDIKT

+ Výborný level design
+ Skvělá atmosféra
+ Animace a nové pohyby
+ Slušná grafika

− Občas kamera, plochá AI
− Některé prvky zbytečné zastaralé

Milý dárek všem fanouškům Lary Croft. Tomb Raider: Anniversary představuje legendární první díl v novém a opět velmi zábavném balení.

INFO

[Žánr] RTS
[Výrobce] Stormregion
[Vydavatel] Hypermax
[Homepage] www.rushforberlin.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 4 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] Neoznámena

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Copany of Heroes **9,3**
Codename: Panzers **8,1**
Blitzckrieg **6,9**

DOUPĚ
Demoverzi najdete na DVD 5/07

RUSH FOR BERLIN

Na Bělehrad Vávro, na Bělehrad! Teda co to kecám… Na Berlín! A v češtině!

Není tomu tak dávno, co srdce stratéga plesalo nad povedeným počinem maďarských Stormregion jménem Codename: Panzers, a už se k nám se stejným, ne-li větším rachotem hrne další vál z období druhé světové války.

Realitu upravíme

Hned na úvod je třeba zmínit jednu dost důležitou věc. Zatímco někteří tvůrci se soustředí na maximální realističnost, dbají na historické pozadí a návaznosti, Rush for Berlin jde cestou fikce a smyšlených událostí, jen zlehka se opírajících o ty skutečné. Ten, kdo se historii věnuje, bude minimálně zaskočen, kam až sahá fantazie tvůrců. My ostatní se budeme ovšem dobře bavit.

A důležité je zmínit, že se budeme bavit přiměřeně dlouhou dobu. Každá z hlavních kampaní (za Spojence, Němce a dokonce i minikampaň za Francouze) nabízí i při relativně malém počtu misí (7) dostatečnou dávku zábavy minimálně na půl až jednu hodinu. Přitom každá mise má vedle hlavních úkolů také řadu bonusových, které příjemně natahují herní dobu.

Autoři nám i tentokrát naservírovali téměř totéž co minule. Stejně jako v Codename: Panzers i zde se setkáme se spoustou obrněné techniky, doplněné o řadu statistických údajů, jako je kvalita pancéřování, dostřel, dohled, rychlost, přičemž asi nejdůležitějším ukazatelem je bojová zkušenost. O techniku je třeba náležitě pečovat a především zajišťovat dostatečné množství munice a paliva.

Ten umí to a ten zas tohle

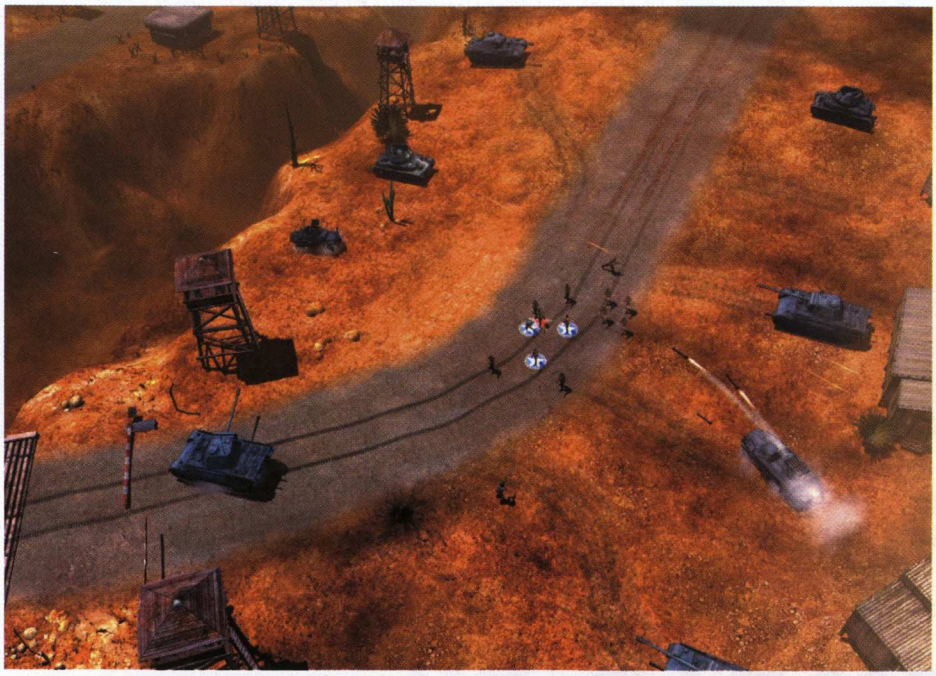
Pěchota je tvořena jednotlivými družstvy, takže s výjimkou důstojníků nebo speciálních postav vybíráte vždy jednotku, nikoli jednotlivce. A samozřejmě aby technika (například tank) mohla být funkční, musí mít přiřazenou posádku. Tento prvek je pak využit k mimořádně zábavné činnosti získávání techniky pro vlastní jednotky, kdy nejlepším způsobem je pomocí plamenometníků zatopit posádce uvnitř vozidla. Jakmile nepřátelští vojáčci vyskáčou, stačí je postřílet a jejich vozidlo obsadit.

Jednotlivé druhy vojsk mají vedle základních bojových vlastností i možnost speciálních akcí, takže pěchota

PŘEDCHŮDCE ZADARMO!

Možná nevíte, že maďarský tým Stormregion byl katapultován mezi strategickou elitu před několika lety díky skvělé strategii S.W.I.N.E. Realtimová řež mezi králíky a prasaty, již vedou nesmiřitelný konflikt ne nepodobný těm lidským – tedy za použití tanků, letadel, pěchoty a jiných skvělých udělátek – zabodoval po celé Evropě díky výbornému humoru, výtečné grafice a především hratelnosti. Nápadité mise a úkoly, za každou stranu samozřejmě zcela odlišné, vám vydrží pěkných pár hodin. Předchůdce Codename: Panzers a Rush for Berlin za to rozhodně stojí.

A jak tuto hru získat zdarma? Stormregion ji umístnil, na své stránky volně ke stažení už minulé Vánoce, najdete ji také na Doupě DVD 1/06.



Grafická stránka je pak velmi kvalitní a co je důležité, hra je velmi svižná i na slabších počítačích. Například ATI Radeon 9600 Pro a Athlon 2500+ s 1GB RAM je konfigurace, která hru slušně utáhne na vysoké detaily. Hra začíná volat po vyšší než minimální sestavě až ve chvíli, kdy se dostanete do městské aglomerace, nebo prostředí, které obsahuje vysoké množství objektů.

Celé prostředí je totiž značně interaktivní. Tanky boří stěny, ploty, vyvrací sloupy a vytrhávají elektrické vedení, které s sebou bere další sloupy. Velmi slušně zpracované exploze a efekty doplňují věci jako dynamicky se měnící počasí a další. Jednotky jsou zpracované velmi dobře a uvěřitelně. Vozidla jsou detailní, vše na nich funguje, no prostě radost se dívat. Pro plynulé hraní je důležitá především velikost paměti. Ve srovnání se současnou špičkou v podobě Company of Heroes je Rush for Berlin pořád velice solidní alternativou, což vedle grafiky a herní náplně umocní i velmi slušný zvukový doprovod. Hudba je hodně chytlavá a skvěle dokresluje bitevní vřavu, stejně jako zvuky – když dělostřelecká podpora zasype protivníka salvou, máte skutečně pocit, že se třese všechno kolem.

Celkově je Rush for Berlin velmi povedenou hrou, která má vlastně jediný zásadní nedostatek a tím je fakt, že strategií z druhé světové války je už skutečně přespříliš. Po řemeslné stránce jí není prakticky co vytknout, takže tratí pouze na tom, že ač se snaží přijít s novými událostmi, novými úkoly a přístupem k dějinám, v konečném důsledku je to kdoví kolikátá variace na to samé téma.

BUDOU SE UDÁLOSTI OPAKOVAT? POTVRĎTE HISTORII, NEBO PŘEPIŠTE DĚJINY!

může pokládat protitankové miny a medik třeba postavit polní nemocnici, která léčí jednotky v okolí. V případě jednotek, jako jsou důstojníci, očekávejte řadu zvláštních schopností jako hloubkový průzkum, který dočasně odkryje mapu, nebo například v řadách Rudé armády rozdávání vodky mezi vlastní vojáky, což má za následek rapidní nárůst morálky a tím i logicky většího bojového zápalu. Shazování propagačních letáků do řad protivníka má pak za následek logicky snížení jeho morálky.

Pokud jsme řekli, že s jednotkami si vyhrajete, tak s micromanagementem základny prakticky nebudete mít žádné starosti. Každá továrna nebo skladiště zásob, které obsadíte, má k dispozici určité, pro celou misi zpravidla dostatečné množství surovin, sloužící k výrobě jednotek. Výroba dané jednotky samozřejmě chvíli trvá a dočkáte se obvyklých dilemat, zda vyrobit dvě slabší jednotky nebo jednu silnou. Prostě klasika, jež ale v pokročilých misích vyžaduje trochu více pozornosti, protože téměř dokončený obrněný kolos se rovná žádný obrněný kolos v případě, že se na vás nahrne nepřítel. Aby bylo možné si věc lépe rozmyslet, je k dispozici možnost hru pozastavit a rozdat potřebné úkoly tak, jak potřebujete.

Když hovoří zbraně, múzy mlčí

Zato se může stát, že hráč bude vzteky řvát. Důvodem bude občas podivná inteligence především jednotek protivníka, ale i vaši vlastní svěřenci vás občas dokážou nepříjemně překvapit. Nepřátelé se celkem dobře snaží likvidovat primárně podpůrné jednotky, jako jsou medici a zásobovači, čímž vám často způsobí problémy. Vaše armáda vyhledává zpravidla optimální cestu k cíli, ale občas se jí podaří i předvést kousky, které vás nepotěší.

Některé úkoly jsou občas trochu sporné. Například hned v první misi za Sověty máte dopravit dva tanky přes mokřinu tak, že budete zapalovat hranice dřeva. Frustrující je, že pokud vynecháte jedinou hromadu nebo přesněji řečeno nepodpálíte hranice v přesně daném pořadí, nepodaří se vám misi splnit. V takovýchto případech prostě musíte vzít tento systém na vědomí a hraní přizpůsobit.

Ale to jsou jen drobné chybičky. Jako celek hra působí velmi vyváženě a především se dobře hraje.

RUSH FOR BERLIN **8,2**

VERDIKT

- Vynikající grafické zpracování
- Atraktivní mise
- Hra běží i na slabších PC, aniž by šidila vizuální stránku
- Skvělé ozvučení
- České titulky

- Občas se vyskytují chyby v AI
- Některé mise mají jen jedno řešení
- Uživatelská příručka v češtině má jen 4 listy
- Hra využívá kontroverzní ochranu Starforce

Výborná RTS. Pokud nejste ještě přesyceni druhou světovou válkou a dohráli jste Codename: Panzers, je pro vás jednoznačnou volbou.

[SETKÁNÍ]
Jsem tvůj otec, Luku

SPELLFORCE 2: DRAGON STORM

Ochočení draci dokáží divy

INFO

[Žánr] RPG/Strategie
[Výrobce] Phenomenic
[Distributor v ČR] SeVeN M
[Homepage] spellforce.jowood.com/sf2/addon
[Minimální konfigurace] Procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 5 GB na HDD
[Lokalizace] Neoznámeno
[Cena] Neoznámeno (20 dolarů)

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Spellforce 2: Shadow Wars **8,3**
Warcraft **9,0**
Dragonshard **7,5**

Spellforce 2 byl povedeným mixem RTS strategie a RPG od Phenomic Studios, jehož předchůdce si vysloužil dokonce dva datadisky. Není se proto co divit, že na pultech se objevilo rozšíření i pro dvojku. Co provedla Dračí bouře s hrou?

Sotva dozněly válečné bubny armády Soul Carriera, nad světem Eo se opět stahují temná mračna. Tentokrát z prachu a popela povstává Rune Warrior (hlavní hrdina prvního dílu), oproštěn od své služby zlotřilému kruhu mágů a obohacen Shaikanskou krví, která mu dává (časem) moc nad draky a též zdánlivou nesmrtelnost. Zápletka je zpočátku vlažná, ale jak bývá zvykem, rozvine se do úžasných rozměrů.

Systém profilování postav zůstal stejný jako v druhém díle, ale přibyla jedna úplně nová profilovací větev. Kromě Combat a Magic existuje nyní i Shaikan. Zaměřuje se na práci s dračí krví a dokonce umožňuje vyvolávat ochranná monstra. Jinak nic nového pod sluncem. Hrdiny, které nabíráte do skupiny, můžete manuálně profilovat, proto při konečném počtu šesti pokryjete levou zadní celé spektrum schopností. Škoda jen, že zajímavé charaktery z počátku hry postupem času upadají v zapomnění a ke konci se již nijak zvlášť neúčastní debat.

Questy jsou nesmírně nápaditě a nutí vás přemýšlet. Zůstávají klasická zabij a přines, ale navíc je tu spousta dialogových úkolů a logických hádanek. Ať už se jedná o míchání zeleného lektvaru přiléváním žluté a modré barvy nebo nastavování oscilačního srdce pomocí pružin. Poté, co jsem hru dohrál, mohu s klidným svědomím říct, že v množství různorodých questů a rébusů si Dragon Storm nezadá například se SW: KOTOR . Přibyla spousta nových předmětů, ale za zmínku stojí hlavně 2 nové sety ve stylu Diabla, které jsou jednoznačně na vrcholu potravního řetězce každého hrdiny a k jejich složení musíte absolvovat slušnou sérii nepovinných úkolů.

Prostředí je zčásti recyklované z druhého dílu, proto navštívíte známá místa jako Sevenkeeps nebo Westfall. Mnoho postav potkáte na svých místech a máte pocit, že jste se tak trochu vrátili domů. Nové lokace mají velmi pěkný vzhled a zejména ruiny po prastaré civilizaci jménem „Shapers" nebo Dračí hory stojí za návštěvu.

Herní mechanismy mnoho změn nedoznaly, autoři trochu zlepšili inteligenci jednotek (ty se po napadení nepřítelem zapojí do bitvy a následně po střetu samy zaujmou své původní místo). Hledání cesty je stále trošku oříšek, hlavně v zónách s úzkými chodbami, ale dá se překousnout. Aktivovatelný bar speciálních schopností vašich spoluhrdinů také změn nedoznal a je to dobře, protože by mohl být vzorem pro spoustu dalších strategií. Bohužel i přes tyto vychytávky zůstávají boje extrémně chaotické a sledujete při nich spíše ukazatele postav než bitvu samotnou.

Multiplayer je rozšířen o další 4 mapy a tím, že přibyla nová strana z hlavní kampaně, je zase o něco bohatší. Novinkou je Free Play. V tomto módu můžete spolu se svými přáteli vytvořit družinu a projít si několika mapami se zvláštními úkoly. Postavy samozřejmě během tohoto hraní získávají zkušenost a předměty. Zkrátka, hezký kooperační mód.

Dragon Storm je důstojným datadiskem Spellforce 2 a v některých oblastech hru velice obohacuje. Jedná se hlavně o questíky a příběh. Na druhou stranu, s vývojem této série dochází čím dál víc k odstupu od strategie a inklinaci k RPG. Stavění už není tak stěžejní a základny jsou často dopředu postavené, aby se vše urychlilo apod. Taky množství map, jimiž probíháte jen s družinkou, začíná převažovat nad těmi válečnými.

SPELLFORCE 2: DRAGON STORM **8,0**

VERDIKT

- (+) Příjemná délka hraní
- (+) Nový coop mód
- (+) Nová strana
- (−) Nepřehlednost bitev
- (−) Nepřehlednost inventáře

Povedený datadisk, který původní hru opět lehce posunuje více k žánru RPG zejména díky povedenému příběhu a rozmanitým úkolům.

Marek Berka, stálý spolupracovník Doupěte
CENZORED

SAM & MAX EPISODE 5: REALITY 2.0

Vítejte do nové a zábavnější reality

Karel Kališ, vedoucí konzolové sekce
Brain sector not found. Abort? Retry? Fail?

Už jen pouhý krok chybí Telltale Games k dokončení cesty zvané Sam & Max Season 1. Fanoušci se už pomalu mohou těšit na Season 2, jejíž vznik považují tvůrci za velmi pravděpodobný. Ale ještě před tím nás čeká poslední díl série, kterému předchází dnes recenzovaný kousek s názvem Reality 2.0. Jestli má epizodní pojetí hry v podání Telltale opravdu co do sebe, je to pestrost stylů, kterou hýří všech pět zatím vydaných dílů. Minule byla v mířidlech ostrovtipu politika, dnes se vracíme na půdu, jež je nám hráčům daleko známější a bezpečnější – internet a vše, co k tomu patří. Ovšem než nabořímě hranice virtuálních světů, musíme si proběhnout tradiční kolečko.

Nikoho už nemůže překvapit start v kanceláři naší šáhlé detektivní dvojky. Potěšující je, že náš šílený králík Max po minulých peripetiích stále uzurpuje oválnou kancelář Bílého domu, kterou si pro větší pohodlí přestěhoval domů.

Už úvodní dávka ostrých fórků na jeho krutovládu přesvědčí všechny fandy, že minule vysoko nastavená laťka humoru se ve své poloze nehnula ani o milimetr. Tvůrci dali na výtky hráčů a kompletně změnili hlášky u všech předmětů ve všech lokacích, které známe už jako své boty. Díky tomu je opět zábava znovu si prošmejdit celou kancelář, ulici, Boscovu prodejnu i sídlo Sibyl, což už byl po pravdě minule „opruz na entou".

Stále je tu polotovar, který si nachystali tvůrci už v prvním díle, Sibyl změnila povolání (tentokrát je betatesterkou her), Bosco opět mluví nějakým podivným akcentem a vyžaduje nehorázné peníze za nové zboží ve svém obchodě.

„NOVÉ LOKACE PATŘÍ MEZI TO NEJLEPŠÍ A NEJORIGINÁLNĚJŠÍ, CO TVŮRCI ZATÍM PŘEDVEDLI

Pokud vám toto opakování a recyklace nevadila už v druhém a hlavně třetím díle, skousnete to opět, pokud ne, s největší pravděpodobností už Season 1 nehrajete, takže vám to může být jedno.

Jakmile se prokoušete přes pár úvodních problémů a dostanete se do nových lokací, zůstanete u vytržení. Nové lokace totiž patří mezi to nejlepší a nejoriginálnější, co tvůrci zatím předvedli. Sice se jedná o takovou malou boudu, protože nejde o nová místa, ale kancelář a její okolí zpracované do jedinečné podoby. Vše se nese na vlně virtuální reality, okamžitě se na mysl vynoří hra Tron 2.0, která též stavěla na podobném vizuálním stylu. Svět je prošpikován spoustou narážek – slepá ulička je označena nenáviděným číslem 404 s popiskem Street not found, ve vzduchu poletují otravné reklamy a nabídky k registraci, nechybí blogy, pop-up reklama, antivirové programy, ale dojde i na meč +2, skákání pro zlaté mince ve stylu Maria a dokonce si zabojujete ve stylu Final Fantasy. A nesmím ani zapomenout na ďábelsky originální finále.

Je toho prostě spousta a nezasmějí se jen ti největší suchaři s chirurgicky odstraněným smyslem pro humor. Reality 2.0 se snaží útočit i na bolístku jménem krátká herní doba. Tentokrát si do kapes nastrkáte až nevídané (i když je to napůl trik) množství předmětů a narazíte i na více zákysovějších míst, takže se tradiční dvouhodinová seance může pěkně natáhnout. Už popáté nemám snad nic, co by se dalo vytknout technické stránce hry, grafika jednoduchá, ale čistá a pohledná, dabing bez chyb, někomu možná může lézt na nervy pípavá osmibitová hudba ve virtuální realitě, ale popravdě si nedokážu představit stylovější doprovod. Těžko se dá říct něco nového, pátá epizoda je zase o chloupek zábavnější, ale stále se nedokázala zbavit tradičních neduhů. Záleží na každém, do jaké míry je dokáže ignorovat a najít si tu perfektní zábavu, kterou Sam & Max rozhodně nabízejí.

DOUPĚ
Demoverzi najdete na DVD 5/07

INFO

[Žánr] Adventura
[Výrobce] Telltale Games
[Vydavatel] Telltale Games
[Homepage] www.telltalegames.com/samandmax
[Minimální konfigurace] Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32MB 3D grafická karta, 80 MB na HDD
[Lokalizace] Není
[Cena] 8,95 dolarů za epizodu (asi 200 Kč)

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Broken Sword: Angel of Death **7,0**
Dreamfall: The Longest Journey **8,0**
Sam & Max Episode 4: Abe Lincoln Must Die! **8,0**

SAM & MAX EPISODE 5: REALITY 2.0 **8,2**

VERDIKT

- Perfektní nové lokace
- Nenáročné na hardware
- Nové hlášky
- Stále krátké
- Stále jednoduché
- Únavná recyklace

Další epizoda, další dvě hodiny výborné zábavy. Při ceně jen o něco vyšší než vstupenka na film do multiplexu jsou karty rozdány jasně. Berte, nebo nechte být.

CITY OF HEROES

Nábor superhrdinů začíná právě dnes

Snili jste o tom, jaké by bylo houpat se mezi mrakodrapy jako Spiderman? Létat jako Superman? Chtěli byste být drsní jako Wolverine? Nebo vás láká Wonder Woman, Green Latern, Batman, Spawn, Dardevil, Captain America? Pokud ano, žádný problém. Stačí nainstalovat MMORPG City of Heroes, vytvořit superhrdinu dle svých představ a vyrazit do města Paragon, abyste bojovali s těmi nejhoršími z nejhorších – s maskovanými superpadouchy.

První věc, na kterou v CoH narazíte, je geniální editor postavy. Tady si vyberete archetyp pro svého avatara, dáte mu schopnosti, vytvoříte si kostým a příběh o tom, kdo jste. Možnosti jsou skutečně obrovské a jde vytvořit doslova cokoli. Můžete mít stejně dobře svou originální postavu jako prakticky kteroukoli z existujících komiksových ikon (snad jen s výjimkou Bobíka ze Čtyřlístku). Je jedno, jestli vás lákají robotičtí kovbojové, obrovští emzáci nebo nabušení playboyové – vytvořit jde opravdu cokoli.

A pak už začíná samotná hra. Čeká na vás svět, který jako by vypadl z mysli těch nejšílenějších komiksových scénáristů. Paragon je totiž město nekončících bojů mezi hráči (hrdiny) a spoustou počítačem ovládaných superpadouchů. Především je to ale místo, kde zjistíte, že tvorba postavy byl jen začátek. Jak se bude váš hrdina zlepšovat, čekají vás nové schopnosti, rozšíření

[MAGOR] Padouch nebo hrdina, vždyť jsme jedna rodina

těch starých… a po nějaké době i dva nové archetypy. Zásadní výhodou CoH je fakt, že jednotlivé schopnosti jsou vyvážené, takže prakticky neexistuje špatná volba při výběru; a současně je jich tolik a tak rozmanitých, že dvě postavy od stejného povolání budou jen stěží stejné. Navíc vše je perfektně popsáno a vysvětleno, čili vždy víte, co budete umět.

Když hru rozjedete poprvé, doporučuji si podrobně projít tutoriál v podobě zóny Outbreak. Zde se naučíte, jak přijímat a plnit úkoly, jak se orientovat v herním světě, jak používat kompas a waypointy, jak bojovat, jak používat schopnosti, měnit cíle, prostě vše. A nejspíš už zde zjistíte, co je jednou z nejsilnějších deviz CoH – boje.

Ačkoli se hra plně koncentruje na boj hráčů s padouchy a téměř ignoruje PvP (souboje mezi hrdiny samotnými), nijak jí to neubírá na atraktivitě. Boje jsou tu velmi jednoduché a při tom vždy zábavné, dynamické a spektakulární. Pokaždé ale přinášejí něco nového. Musíte se mít neustále na pozoru, taktizovat a přemýšlet, jakou schopnost použít a jak reagovat na schopnosti nepřátel.

Padouši ovládaní počítačem jsou inteligentní a chovají se přirozeně a logicky. Pokud jsou hráči v přesile, snaží se uprchnout. Pokud jsou v přesile oni, neberou nejmenší ohledy a sesypou se na vás jak bezdomovci na opuštěný hamburger. Protože mají záporňáci tendenci shlukovat se do velkých skupin (potkáte jich klidně i dvacet naráz), často se spojují také hráči. Těch může být v jedné skupině maximálně osm, ale věřte, že to je víc než dost. Dobře sehraná a taktizující šestičlenná skupina dokáže často porazit patnáct nepřátel, které by v boji jeden na jednoho nikdo z hráčů neporazil.

Až zabijete prvních pár nepřátel a opadne nadšení z bojového systému, všimnete si jedné zarážející věci. Vaše postava nemá žádný inventář, z nepřátel nepadají žádné předměty. To znamená, že vaše postava nemá vybavení – a že je celou dobu hraní de facto stejná, jako když jste poprvé vstoupili do Outbreaku. Na druhou stranu ve hře získáváte jakýsi „vliv", který více či méně nahrazuje funkci peněz. Můžete jej totiž vyměnit za nové enhancements (mají trvalý efekt na vlastnosti či jednotlivé dovednosti) nebo inspirations (dočasné bonusy).

Město Paragon, v němž se hra odehrává, vypadá neuvěřitelně živě a přirozeně. Na ulicích je hustý provoz, obyčejní lidé se po něm cílevědomě pohybují, a pokud před jejich očima porazíte nějaké padouchy, provolávají vám slávu. Navíc jich je tolik, že i davy hráčů-superhrdinů vedle nich vypadají jako menšina. Člověk by nevěřil, co takový detail dokáže udělat pro atmosféru.

Město samotné je rozděleno na zóny, oddělené od sebe energetickými stěnami. Ty dělí mapy tak, aby se jednak zabránilo spolčování příliš velkého množství

Martin Boček, šéfredaktor Doupě.cz
Demo hry „dítě" máme za sebou, čas na plnou verzi ...

LIDÍ JE TOLIK, ŽE DAVY HRÁČŮ-SUPERHRDINŮ VEDLE NICH VYPADAJÍ JAKO MĚSTSKÁ MENŠINA

[DAV] Kde to žije, tam jsou superhrdinové!

INFO

[Žánr] MMORPG
[Výrobce] Cryptic Studios
[Distributor v ČR] CD Projekt
[Homepage] www.cityofheroes.com
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
World of Warcraft **9,5**
Lineage 2 **9,0**
EverQuest 2 **9,0**

a jednak aby tito záporáci byli drženi pod kontrolou. Nečetné průchody jsou střežené, aby nemohl projít nikdo bez příslušného oprávnění. A protože tato oprávnění se odvozují od levelu vašeho hrdiny, hra vám takto jednoduše a jasně říká, na které mapy již máte a kde by se z vás velmi rychle stal jen městský odpad.

Paragon má vlastní legendy a příběhy, často velmi propracované. Jednotlivé questy ve hře obnášejí cokoli od hledání ztracených předmětů a záchrany rukojmí až po souboje se zlými superbossy, kteří plánují ovládnout město, zničit svět nebo alespoň vykrást místní muzeum. Často se ale stane, že jeden quest vede k dalšímu, na ten navazuje jiný. Po několika hodinách usilovného hraní vám bude asi stejně, jako kdybyste si přečetli kvalitní comics, podívali se na film o Spidermanovi a v obojím hráli hlavní roli.

CoH skvělá MMORPG s mnoha úžasnými nápady, zajímavým světem, zábavnými boji a se skvělou atmosférou. CoH je sice určena výrazně vyhraněnější cílové skupině než WoW či Lineage 2, pokud ale jeho kouzlu propadnete, už nikdy nebudete chtít být nikým jiným než okřídleným scrapperem s ocelovými svaly a uhrančivým pohledem. A to doslova.

CITY OF HEROES

8,5

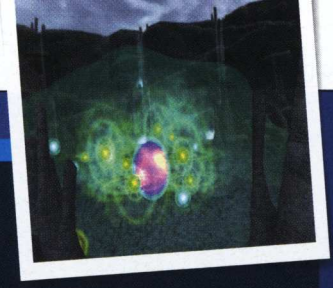
VERDIKT

- Svět superherdinů
- Propracovaná tvorba postavy
- Zábavný soubojový systém
- Jednoduché a přitom zábavné
- Žijící město
- Nevyrovná se WoW či Lineage 2
- Možná až moc jednoduché
- Omezené PvP

Pokud sníte o životě superhrdiny jako z filmu o Supermanovi, přišel váš den. Stačí spustit toto MMORPG a váš sen se stane realitou. Třebas jen virtuální.

STAŇTE SE HRDINOU I VY!

Báli jste se online her a jejich poplatků? S Doupětem máte nyní ideální příležitost vyzkoušet si City of Heroes (a také kolegu této hry, City of Villains) v nejnovější verzi ZDARMA! Na poslední stránce časopisu najdete trial kód. Jak jej použít? Jděte na stránky www.cityofheroes.com, zde si v menu vyberte položku Account a klikněte na Create. Podobnou cestou jako při registracích na diskusních fórech vyplňte formulář a potvrďte kódem, jejž dostanete do mailu. Následně klikněte na „account management" a následně na „add games" a zde zadejte kód ze svého Doupěte. Pak už jen vyplňte své přihlašovací údaje do hry, nainstalujte klienta z našeho DVD a můžete začít hrát! Jen si pamatujte, že 14denní lhůta vám běží nikoli od prvního spuštění hry, ale od chvíle, kdy vložíte na stránky NCsoftu aktivační klíč z Doupěte.



Issue 9: Breakthrough

Jaké novinky přinese nové rozšíření CoH, které má vyjít v blízké době?

Invention System

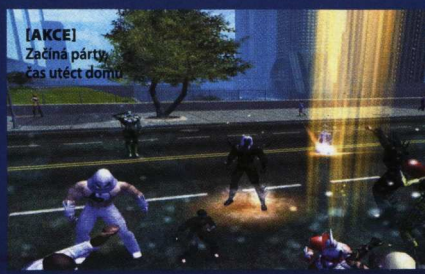
Do hry konečně přijde i loot – a to v podobě Salvage a Invention Recipies. Z nich půjdou vyrábět supersilné „uber-enhancements", ale i nové kostýmy! S tím pak souvisí i nově zavedené Auction Houses, kde tyto předměty půjde dražit.

Stateman's Task Force

Nové lokace pro postavy na vysokých úrovních, kde nejen že narazíte na ty nejtužší nepřátele z tuhých, ale kde také můžete získat ty nejvzácnější předměty.

Hamidon Encounter

Nová raidová lokace, kde můžete zkusit porazit nejsilnějšího bosse ve hře – Hamidona. Tento obrovský mutant je nejen tou skutečnou a finální výzvou, ale rovněž, pokud jej porazíte, vám může dát Hamidon Enhancement, jednu z nejsilnějších věcí ve hře.



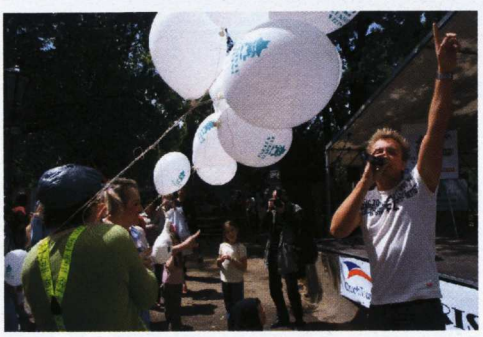
[AKCE]
Začíná párty, čas utéct domů

[NEO VYVOLENÝ]
Na toho chlápka v černém bych nevsadil...

inzerce »

Turisté vítáni: Vítěze vyhlásíme v květnu!

„Čím podrobněji jsem se seznamoval s povoláním průvodce, tím více mne oslovovalo, takže teď uvažuji nad tím, že bych se jím později mohl stát." tak výborně oslovil projekt Turisté vítáni jedenáctiletého Viléma Vidrase z Olomouce, který v předešlém kole natolik uspěl, že ve své věkové kategorii obsadil první místo.



Jarní kolo vrcholí. Předposlední květnový den v pravé poledne proběhne v Praze závěrečné klání o nejlepší práce dalšího kola projektu Turisté vítáni. Kdo pozorně sleduje dění kolem této akce ví, že ho před dvěma lety zahájila agentura CzechTourism. Podstatné je, že se snaží mladé lidi přimět k podnikání v oblasti cestovního ruchu. O tom, že se nejedná o pouhopouhé mluvení svědčí i fakt, že řada studentů, kteří se zapojili opravdu vážně uvažují nad realizací svého nápadu. Inspirací pro všechny může být úspěšný nápad jedenáctiletého Viléma Vydrase ze ZŠ Černovír v Olomouci. Za pomoci maňáska prezentoval své oblíbené povolání a provedl všechny zúčastněné po olomouckém Arcidiecézním muzeu. Jeho výkon, na který se bude určitě ještě dlouho vzpomínat mu přinesl nejen veliký potlesk a uznání odborné poroty při veřejných semifinálových obhajobách, ale rovněž vítězství v kategorii 4.- 6. třída. K projektu Turisté vítáni, ale hlavně k myšlence stát se skutečně průvodcem ve zmíněném muzeu při tom Viléma přivedla čirá zvědavost. „V anketě, kterou organizovali učitelé ve škole, se mimo jiné ptali, zda jsme navštívili Arcidiecézní muzeum. Většina mých kamarádů odpověděla, že tam nikdy nebyla. Já taky ne, a tak jsem se rozhodl toto místo s nádhernými sochami poznat blíž a zkusit se zamyslet nad tím, jak na něj více upozornit turisty.", říká spokojený výherce.

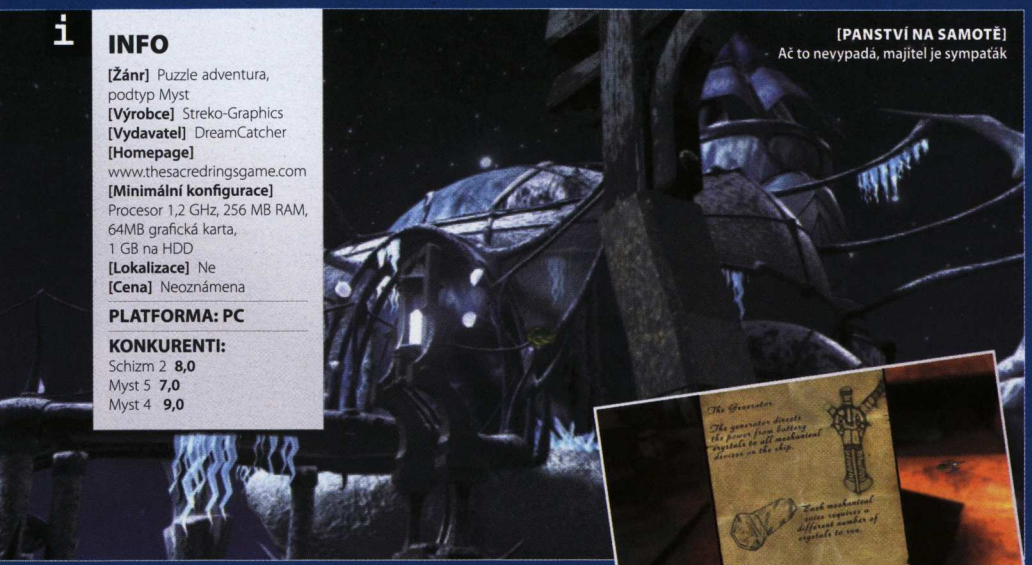
Do svého finále vstupuje i internetová hra **„Za pokladem"**, kterou si můžete zahrát na **www.turistevitani.cz**. Zde naleznete i veškeré důležité informace o dění kolem projektu Turisté vítáni. Hodnotné odměny v podobně DVD, víkendových pobytů v hotelech na území ČR, či nového notebooku a mobilu i v druhém kole dodají partneři projektu: nakladatelství C-Press, řetězec Orea Hotels, cestovní kancelář ATIS, westernové městečko Šiklův mlýn, kovolitectví Jana Šedy, internetové kavárny Cyber Café, Mořský svět a nakladatelství Kartografie Praha.

INFO

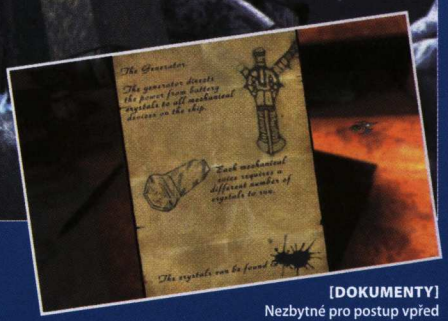
[Žánr] Puzzle adventura, podtyp Myst
[Výrobce] Streko-Graphics
[Vydavatel] DreamCatcher
[Homepage] www.thesacredringsgame.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 1 GB na HDD
[Lokalizace] Ne
[Cena] Neoznámena

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Schizm 2 **8,0**
Myst 5 **7,0**
Myst 4 **9,0**



[PANSTVÍ NA SAMOTĚ]
Ač to nevypadá, majitel je sympaťák



[DOKUMENTY]
Nezbytné pro postup vpřed

PRAOTEC MYST

Aura navazuje na slavnou sérii. První adventura Myst byla vydána roku 1993 pro Macintosh, jednalo se o hru z prvního pohledu založenou na předrenderovaných snímcích a zasazenou do fantastického světa. Namísto příběhu a rozhovorů postav v něm hrály hlavní roli hádanky. Od té doby přibylo sérii Myst pět dílů a získala si celosvětový věhlas. Kromě Aury se Mystem inspirovala například série Schizm.

AURA 2: THE SACRED RINGS

Specifická adventura pro specifické hráče

Divný chlápek vás probouzí v ještě divnějším domě, ihned po úvodním videu, ve kterém jste se dozvěděli něco o sobě. Jste Umang z Keeper klanu a vaším úkolem je chránit Posvátné prstence, kterých se snaží zmocnit jiný klan, aby s nimi ovládnul svět. Lehký nástin děje? S trochou nadsázky můžu říct, že jsem ve skutečnosti o hře prozradil úplně vše.

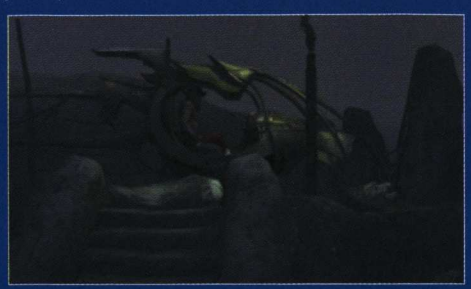
Aura je mnohem více než na příběh zaměřená na logické hádanky, a tak od ní strhující zápletku či snad dokonce zvraty ani čekat nejde. Hned od začátku, kdy se hrdina probudí a začne jeho dlouhá cesta plná dobrodružství, si nelze nevšimnout prazvláštní grafiky. Vše je totiž již předem vyrenderováno, a hráč tak kouká pouze na kvalitní panoramatickou fotku. To samo o sobě není žádný problém, prostředí vypadá krásně, designéři si při vytváření scenérií doslova užívali. Videa jsou na skvělé úrovni a díky tomuto pseudotrojrozměrnému enginu jsou i hardwarové nároky příjemně nízké. Opravdovým problémem se bohužel stává rozlišení a pohyb. Pokud by šlo rozlišení změnit ze standardních 1 024 × 768, pak by na LCD panelech vypadala hra mnohem lépe, třeba i za cenu zmenšení zobrazované plochy.

Co se týče pohybu, fanoušci série Myst jsou možná zvyklí, ale pohyb v podstatě představuje jen prolnutí dvou statických obrázků. Určitě si dokážete sami představit třeba klikatou cestičku na skále, která čítá takových přechodů patnáct. Hráč je naprosto dezorientovaný, neví, kde je, a dělá se mu z toho špatně. Aby toho nebylo málo, během hry se dostanete ke skalní stěně, skrz kterou si musíte najít cestu do jeskyně. Po třech desítkách obrázků jsem proklel celé vývojářské studio až po uklízečky (bohužel nejen kvůli tomu).

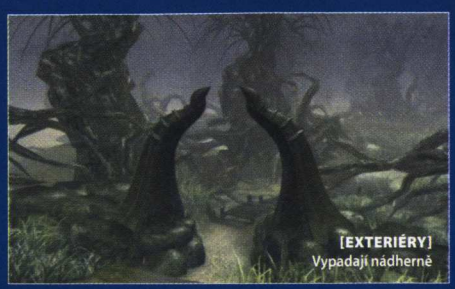
Autoři se nevyhnuli největší chybě adventur a tou je ideologie „použij všechno na všechno, a pokud to nejde, udělej to znovu". Po pár hodinách hry se budete stejně jako já ptát, proč musím gilotinou rozseknout řetěz a naprosto nesmyslně ho použít při jednom z puzzlů, nebo proč je potřeba kámen na zaseknutí ozubeného kolesa, když mám v inventáři metrovou ocelovou tyč. Někdy je navíc nutné použít některý předmět naprosto atypicky, nic vás na to ale neupozorní. Ve spojení s dezorientujícím pohybem to snižuje hratelnost na úroveň bodu mrazu.

> **PO TŘECH DESÍTKÁCH OBRAZOVEK JSEM PROKLEL CELÉ VÝVOJÁŘSKÉ STUDIO AŽ PO UKLÍZEČKY**

Zajímavé questy a občas pekelně těžké logické puzzly sice posouvají hratelnost lehce vzhůru, přesto je zajímavá jen asi pětina hrací doby. V těch zbylých čtyřech hráč běhá, bloudí, zkouší, kombinuje, zatuhává po každé provedené akci, a když konečně na něco přijde, hra se v dějové linii posune o kousíček dopředu, aby přichystala další podobnou hádanku.



[ZASTÁVKA]
Hrobník v Railcaru jede do práce



[EXTERIÉRY]
Vypadají nádherně

AURA 2: THE SACRED RINGS **5,5**

VERDIKT

Zajímavá grafika
Vynikající design
Nápaditost lokací

Nelogičnost
Stereotypnost a zdlouhavost
Způsob technického zpracování

Aura 2 zaujme grafickým zpracováním a puzzly, na druhé straně však stojí ubohý děj, hudba, stereotypnost a častá nelogičnost. Fanoušci Mystu si přijdou na své, ostatní se raději porozhlédnou jinde, třeba i do daleké minulosti.

Jan Krakówka, stálý spolupracovník Doupěte
Topí se v penězích z pomlázky (čokoládových)

[LEPIDLO]
Na kočky samozřejmě

[SKOK]
Co nevidět budeme ve vzduchu

[PÁD]
I to se stává

NITRO STUNT RACING

S Trackmanií v ringu

INFO

[Žánr] Závodní arkáda
[Výrobce] Game Seed
[Distributor v ČR] Neznámý
[Minimální konfigurace] Procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 1 GB na HDD
[Lokalizace] Neznámá
[Cena] Neznámá

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Trackmania United **7,0**
HW Stunt Track Challenge **6,7**
Flatout 2 **9,0**

Ze souboje pistolníků odchází jako vítěz vždy jen jeden, protože má takřka dokonalou mušku. Poražený obvykle přestřelí nebo je natolik pomalý, že ani netasí kolt. Stejné je to u závodních her. Buď se vývojáři trefí svým žihadlem přímo do srdcí veřejnosti, nebo jejich titul zůstane navždy zapomenut pod nánosem prachu a bahna.

Nitro Stunt Racing zaujímá bojový postoj. Úhlavním nepřítelem je série Trackmania. Dalo by se říci, že jsou rovnocennými soupeři. Oba ztvárňují extrémní závodění v arénách, v nichž nechybí loopingy, skokánky a bahnité tratě. Tím však výčet „nenápadných" podobností končí. Prvně jmenovaný si v ostatních aspektech chce vyšlapat vlastní cestičku.

Dominantním prvkem hry je bezesporu nitro neboli nádoby s chemikáliemi, které jsou připevněny na formulích (v tomto případě nazvaných F-Jet). Po stisknutí příslušného tlačítka se nitro aktivuje a vozidlo vystřelí jako z praku vpřed. Použití je omezeno jen na teplotu motoru. Pokud jej přehřejete, automaticky nedokončíte závod.

Jedním ze stavebních kamenů Nitro Stunt Racing mělo být reálné chování automobilů, které se bohužel nekoná. Po vypnutí všech pomocníků, jako je například ABS nebo ASR, se formule paradoxně ovládá daleko lépe. Její jízdu lze přirovnat ke klouzání na ledu, a tak se zatáčky dají řezat s trochou cviku mnohem jednodušeji. Model poškození sice neabsentuje, nicméně je na primitivní úrovni. Jestliže dojde k deformaci pravé strany, začne automobil při rovném směru jízdy uhýbat doprava a naopak. Zničení se vizuálně nijak neprojeví, na formuli není od začátku do konce ani šmouha. Pokud se však v plné rychlosti čelně srazíte se svodidly, můžete na pokračování v závodu zapomenout.

Rádoby napodobenina Trackmanie je zábavná až do prvního odjetí šampionátu. Zde zjistíte, že umělá inteligence/demence oponentů nezná mezí. Všichni mají předem určenou ideální stopu, přes kterou jedou jak ruský bagrista. Pokud se jim něco postaví do cesty, neuhýbají, přestože to může pro oba účastníky havárie znamenat konec závodu. Dalším problémem se stává fatální nedostatek tratí. K dispozici máte pouhé tři varianty, které jsou obnovovány otočením směru jízdy! Přeplněný vozový park, který hlásí čtyři kousky, rovněž nevhání úsměv na rty.

Nitro Stunt Racing by byl špatným pistolníkem. Asi by skonal v druhém, možná v třetím kole. Mezi oči mu kulku vhání velice krátká herní doba, nedostatek funkcí a naprosto žádné inovace. Raději sáhněte po několikrát zmiňované Trackmanii, která toho nabízí mnohem více.

> **JEDNÍM ZE STAVEBNÍCH KAMENŮ NITRO STUNT RACING MĚLO BÝT REÁLNÉ CHOVÁNÍ AUTOMOBILŮ, KTERÉ SE BOHUŽEL NEKONÁ**

NITRO STUNT RACING **3,5**

VERDIKT

- Použití nitra
- Chvíli zábava
- Zničení automobilu

- Nic nového
- Málo možností
- Přemrštěné hardwarové nároky

Podprůměrná závodní arkáda, která nenabízí nic převratného. Nezabaví vás déle než 3 hodiny. Z duelu s Trackmanií vychází jako poražená.

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Prostě jen umírá

INFO

[Žánr] Simulátor
[Výrobce] SCS Software
[Distributor v ČR] SCS Software
[Homepage] www.busdrivergame.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta podporující T&L, 300 MB na HDD
[Lokalizace] Ne
[Cena] 29,99 dolarů (cca 600 Kč)

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Řidič MHD **Záleží na lokalitě**
GTA: San Andreas **9,0**
Quarantine **Nehodnoceno**

BUS DRIVER

Počítá se mundůr řidičů hromadné dopravy mezi sexy uniformy?

Každý v dětství snil o svém budoucím povolání. Někdo chtěl být kosmonautem, jiný požárníkem, velké popularitě se těšilo i povolání popeláře. Dětské sny jsou však jedna věc a procitnutí do světa dravého kapitalismu druhá. Řekněme si to upřímně – většina z nás svá přání zradila a vydala se naprosto odlišnými životními cestami. A tak zbyly pouze hry. Ty jediné nás mohou zavést do světa raných člověčkovských ideálů a nechat snít, jaké by to bylo, kdyby…Her s kosmonauty (vesmírnými dobyvateli, obchodníky, piráty) existuje spousta, na požárníky jsme si párkrát taky zahráli, ale proč je minimum titulů s tématikou práce popelářů nebo řidičů autobusů? Třeba proto, že to není až tak zábavné?

Bus Driver je další hrou od českého týmu SCS Software, který se specializuje na budgetové tituly primárně určené pro americký trh. Mnohé z nich uspěly (18 Wheel of Steel, Hunting Unlimited), byť třeba popularita série, v níž se stáváte lovcem zvěře, je pro české hráče obtížně pochopitelná. Nevím, nakolik je v USA oblíbené povolání řidiče autobusu, obávám se však, že Bus Driver je pro tuzemské hráče stejně zábavný jako nahánění jelenů po lese.

Prvotní myšlenka je bezesporu zajímavá a originální. Vezměte si autobus, vozte pasažéry, zastavujte na zastávkách, způsobně blikejte v zatáčkách, zastavujte na červenou a vůbec – chovejte se podle předpisů jako správný řidič! Skvělý nápad, že? První jízdy si vyloženě užíváte, koukáte do zrcátek, sledujete úzkostlivě cestu, řadíte se do speciálních pruhů vyhrazených pro autobusy, opatrně zatáčíte a užíváte si ten rozdíl oproti „všedním" bouracím jízdám v Need for Speed nebo Ridge Racerovi. Bavíte se a těšíte se, co bude dál.

Hra nabízí 30 misí rozdělených po pěti úrovních obtížností. Každá z nich před vás staví určitý úkol, v prvních fázích nejjednodušší linky v klidných oblastech s minimálním provozem nebo kratší dálkové trasy, například z letiště do nejbližšího hotelu. Jízda po výpadovce se stylem liší od neustálého popojíždění v centru mezi semafory – pěkné. Navíc zjistíte, že se Bus Driver odehrává v jednom městě, takže časem začnete poznávat známá místa a nenáviděné zatáčky. Super, takže co bude dál? Projíždíte další a další linky, trochu jiná trasa, jiná skladba zastávek, případně cesta z letiště do jiného hotelu, nebo navíc z hotelu do konferenčního centra.

Fajn, obtížnost je třeba zvedat postupně. A tak čekáte… desátá, patnáctá, dvacátá mise a stále nic. Žádná změna totiž nepřijde. S jedinou výjimkou (transport vězňů, při němž nemusíte dodržovat pravidla) se hra do konce nezmění. Pořád to samé, žádná mise vám neutkví v paměti, všechny jsou poměrně jednoduché (i několik křižovatek na červenou neznamená neúspěšné ukončení hry). Sice údajně vystřídáte několik typů vozů, ale co na tom, když vás to nedonutí změnit styl jízdy. Chybí jakýkoliv moment překvapení – jízda v zácpě, nutnost změnit trasu, nahradit výpadek kolegy… cokoliv, co by změnilo schéma narýsované v první misi.

„PRVNÍ JÍZDY SI UŽÍVÁTE, KOUKÁTE DO ZRCÁTEK, SLEDUJETE ÚZKOSTLIVĚ CESTU A BLIKÁTE V ZATÁČKÁCH

[TAK SMRADI]
Jestli budete dělat bordel, vyvezu vás do spalovny

[OKOLNÍ VOZIDLA]
Moc realismu nepobrala

A to nemluvím o grafice, která je pochopitelně „budgetově" hranatá a nevábná – vozidla akcelerují a brzdí jako na autodráze, chovají se poměrně divně (jezdí ve skupinkách, po nichž následuje dlouhá mezera) a člověk ztrácí pocit jakékoliv autentičnosti. Horším proviněním je však celkový koncept. Poučení? Jeden skvělý nápad bohužel dobrou hru nedělá.

BUS DRIVER **4,8**

VERDIKT

- Zajímavý nápad
- Zvláštnost jízdy podle předpisů
- Nenáročné
- Nižší cena

- Chybí moment překvapení
- Jednoduché dokončení
- Slabá grafika

Zajímavý nápad zpracovat povolání autobusového řidiče pouze pro hráče, kterým nevadí, že první mise je stejná jako poslední. Budgetová cena, budgetové zpracování.

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Vzdoroval ostrému skandinávskému větru, příště chce raději do tepla

WHIRLWIND OF VIETNAM: UH-1

Aneb co všechno se dá na vrtulníkovém simulátoru zkazit…

Atraktivní téma a zkušení vývojáři. To jsou dvě věci, na které všichni hráči slyší – což bylo v případě leteckého simulátoru Whirlwind of Vietnam skvěle vidět. Ruští vývojáři (mají za sebou kupříkladu spoluúčast na sérii IL-2 Sturmovik) před dvěma roky oznámili, že přinesou vrtulníkový simulátor z prostředí opomíjeného vietnamsko-amerického konfliktu. Nikdo nepochyboval o tom, že nás čeká zábavná hra. Nadšení stupňovaly tiskové zprávy, kdy jedna oznamovala přítomnost hned šesti ovladatelných helikoptér a druhá slibovala atraktivní hratelnost. Pokud byste si ale na koně z ruských stájí vsadili, nikdy byste už své peníze neviděli. Z krásného hřebce do cíle dobelhal upachtěný valach.

Rozčarování přichází už s pohledem do herní nabídky. Možnosti jsou zde velmi netradiční – nejsou totiž žádné. Multiplayer? Volné mise? Editor? Zapomeňte. K dispozici je pouze kampaň o deseti misích, přičemž splnění každé trvá sotva deset minut. Jednoduchost je ale nejmenší problém.

Ze slibovaných šesti helikoptér je přítomna nakonec jen jedna, konkrétně model UH-1. S prvky simulace to není o moc lepší. Oproti IL-2 je Whirlwind of Vietnam ryzí arkádou. Možnosti nastavení jsou sice bohaté, takže si užijí sváteční hráči (stačí mačkat čtyři tlačítka a střílet) i ti zkušenější, nicméně vlivů působících na let není tolik, aby se s nimi už po několika minutách nevypořádal i na nejvyšší obtížnosti každý.

Jednoduché ovládání stroje je však kompenzováno komplikovanou střelbou. I ta by se dala přežít, kdybyste kolem sebe neměli hromadu dalších helikoptér. Zaměření protivníka je velmi zdlouhavé, a než stihnete cíl vůbec najít, mají většinou vaši spolubojovníci už hotovo a vám zbudou jen oči pro pláč. Ve skutečnosti byste asi jásali, kdybyste se nemuseli do bojů vůbec zapojit… Ve hře tomu ale je logicky naopak.

JE TO NUDA! NEŽ STIHNETE CÍL VŮBEC NAJÍT, POSTARAJÍ SE O NĚJ VAŠI SPOLUBOJOVNÍCI

Plnění úkolů nebude činit problém ani vaší mladší sestře, a to dokonce ani v případě, že ještě spí s dudlíkem. Vzlétnout, doletět k cíli a při troše štěstí si trochu zastřílet, přistát. O nic jiného zde skutečně nejde – mění se vždy pouze objekt, který musíte zničit, případně počet doprovodných helikoptér nebo nepřátel. Žádná ze změn však nepřinese potřebné oživení: vaše helikoptéry budou vždy rychlé a přesné, zatímco protivník bude pokaždé pomalý a často na váš útok ani nebude reagovat. Jediné nebezpečí tak představuje let; vzhledem k laxnímu přístupu nepřátel je vysoce nepravděpodobné, že byste byli v průběhu mise zasaženi, natož sestřeleni.

Čest částečně zachraňuje grafika. Vrtulník je zpracován doslova s láskou – kabina stroje je vymodelována do posledního šroubku a i zvenčí vypadá „ú-há-jednička" k světu. S okolním prostředím už to tak slavné není, přesto je na co koukat. Celkový dojem ale nedokáže technické zpracování zachránit. Proč si to neříct přímo – Whirlwind of Vietnam je špatná hra. S odstupem času se fakt, že hra nabízí pouze kampaň, jeví jako pozitivum.

Ladislav Nosáčkovec, stálý spolupracovník Doupěte
Oprášil staré klasiky a neuvěřitelně se bavil

INFO

[Žánr] Akční simulátor
[Výrobce] G5 Software
[Vydavatel] Cenega Czech
[Homepage] www.evolvedgames.com/whirlwindvietnam.htm
[Minimální konfigurace] Procesor 2 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 2 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 499 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Search & Rescue 4 **7,0**
Medicopter **Nehodnoceno**
IL 2 Sturmovik **8,0**

[BACHA] Nenaklápěj to tak, málem jsem tam spadnul

WHIRLWIND OF VIETNAM: UH-1

VERDIKT 3,0

Mísy grafika
Zpracování vrtulníku

Ovládání
Umělá inteligence nepřátel
Příliš jednoduché
Nudná kampaň se stejnými úkoly

Z velkého očekávání je velké zklamání. Whirlwind of Vietnam nabízí hráči pouze málo; a i to málo je zpracováno žalostně. Ruce pryč!

HRY ZA PAKATEL!

Recenze budgetových titulů

MEDIEVAL: TOTAL WAR GOLD EDITION

Žánr strategií není jednotným šikem vzájemně se nelišících her. Naopak, máme strategie budovatelské, tahové, realtime a také koncept představený Total War, který se díky úspěchu série stal jednou z dalších podkategorií. V Medieval se podíváte do středověké Evropy. Vyberete si jeden z věhlasnějších národů (české země bohužel chybí, jsou zařazeny pod Svatou říši římskou) a vydáte se šířit její slávu do světa.

Série Total War odjakživa mixuje dvě různé části hry. Základem je tahová, v níž na mapě Evropy spravujete své provincie, stavíte nové budovy, budujete jednotky a řešíte diplomacii. Když dojde ke střetu dvou armád, přepínáte se v realtime módu do role generála, který jednotkám velí. V závislosti na konkrétním místě se mění prostředí, charakter krajiny a taktické možnosti. Hra je komplexní, řeší i královské sňatky, křížové výpravy a vůbec instituci církve, jež v dané době hrála velkou roli. Součástí Gold edice je i datadisk Viking Invasion.

[Platforma] PC **[Žánr]** Strategie **[Výrobce]** Creative Assembly **[Vydavatel]** CD Projekt **[Rok vydání]** 2002 **[Lokalizace]** Titulky **[Cena]** 199 Kč

8,2

COLIN MCRAE RALLY 2005

Co dělat, když na nás tvůrci skvělých rallye závodů zapomínají? Sáhnout po staré osvědčené klasice! Colin McRae Rally je jedním z nejznámějších zástupců žánru, který potěšil vždy zejména hráče upřednostňující zábavu před realismem. Ne že by hra byla vyloženě arkádová, nicméně při rozhodování o jednotlivých aspektech hry skoro vždy vyhrála přístupnější a atraktivnější varianta. Máte sice pocit, že řídíte závodní speciál, který ve zběsilé rychlosti řeže zatáčky řeckých prašných cest, nicméně v reálu by jejich šířka rozhodně nepřipomínala průměrnou českou dálnici.

Komu by to ale vadilo? Díky tomu je otázkou minut, než se sžijete s vozem a začnete naplno závodit. Bohužel hra nedisponuje tolika licencemi jako v minulosti, a tak zde potkáte pouze pět vozů specifikace WRC (Škoda chybí). Její čest zachraňují slabší vozy s náhonem na dvě kola a nejrůznější speciály.

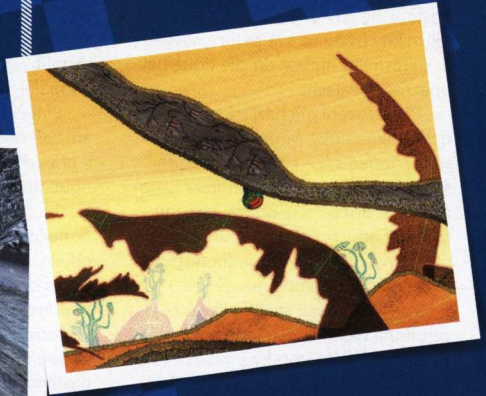
[Platforma] PC (PS2, Xbox… bez slev) **[Žánr]** Závody **[Výrobce]** Codemasters **[Vydavatel]** CD Projekt **[Rok vydání]** 2004 **Lokalizace]** Kompletní **[Cena]** 199 Kč

7,4

GUMBOY

Moderní žánry nejsou jediné na světě. Poselství, které přináší Gumboy, je jasné – i jednoduché hříčky dokáží zaujmout. Gumboy je titulem na pomezí logické hry a klasické 2D plošinovky. Vašim ztělesněním je obyčejný míček „s roztomilým úsměvem Hany Suralové z reklamy na Bref" (jak kdysi trefně glosoval Alan). Tento nezvyklý hrdina dával pozor ve fyzice, a tak využívá Newtonových zákonů, aby v každé ze 40 úrovní sesbíral všechna semínka a brilianty a dostal se ve hře dál.

Budete skákat, odrážet se, plavat i měnit tvar. V závislosti na daném úkolu se mění i konzistence hlavního hrdiny, jež může využít například načervenalého energetického obalu, který zvýší jeho odolnost. Na svých výpravách se kulička změní ve čtverec nebo i hvězdu, aby se tak snáze dostala například pod vodu. Hra je plně lokalizovaná a jistě zaujme jistě hračičky bez rozdílu věku.

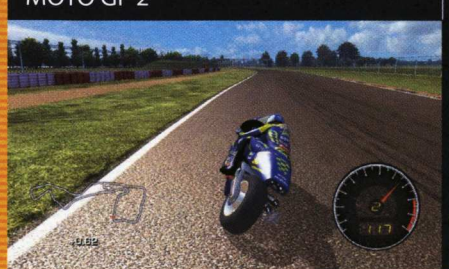


[Platforma] PC **[Žánr]** Plošinovka **[Výrobce]** Cinemax **[Vydavatel]** Cinemax **[Rok vydání]** 2006 **[Lokalizace]** Kompletní **[Cena]** 199 Kč

6,6

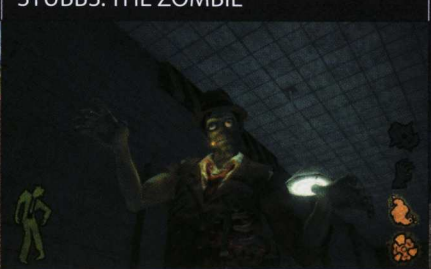
Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Vzdoroval ostrému skandinávskému větru, příště chce raději do tepla

MOTO GP 2



Jeden z posledních simulátorů silničních motocyklů na PC.
[PC] [TOP Distributor] [149 Kč]

STUBBS: THE ZOMBIE



Zelená odvázaná akční hra se zombie v hlavní roli je ještě levnější než dřív.
[PC] [CD Projekt] [199 Kč]

ICEWIND DALE SAGA

Zajímavá kompilace prvního a druhého dílu série, která platí za nejznámější RPG posledních let.
[PC] [Seven] [199 Kč]

KONZOLOVÉ RECENZE

Nahráváme současným konzolovým hitům

82 EARTH DEFENCE FORCE 2017
XBOX 360

83 RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS
PSP

84 TGURUMIN: A MONSTROUS ADVENTURE
PS3

85 EXIT 2
PSP

86 SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SUMMONER
PS2

KAPSY PLNÉ ZÁBAVY

KAREL KALIŠ
vedoucí konzolové sekce

Přeci jste si nemysleli, že na PSP zapomeneme? Po velkém NDS speciálu z čísla 26 pro vás máme dnes podobné téma, věnované ryze handheldu od Sony. Na osmi stranách se tak můžete dozvědět vše, na co jste se báli zeptat – historie, zajímavosti, drby, úspěchy a přehmaty… Pochopitelně jsme nemohli zapomenout ani na to nejdůležitější – hry. Vybrali jsme nejlepší kousky, které by neměly chybět žádnému majiteli této herní mašinky, a podívali se i do budoucnosti na ty slibné. Pokud tedy dumáte, jak si zkrátit dlouhou cestu do školy či do práce, můžete se s naším průvodcem zamyslet, zda by to nemohlo být třeba prostřednictvím PSP.

Shodou okolností si pro sebe PSP uzurpovalo i valnou většinu prostoru věnovaného konzolovým recenzím. Hned trojice zajímavých titulů na UMD přistála na redakčním stole. Staří oblíbenci z PS2 Ratchet a Clank se nás v Ratchet & Clank: Size Matters snažili přesvědčit, že na velikosti opravdu záleží. Exit 2 zase řádně prověřil mozkové závity a Gurumin nás zavedla na kouzelné dobrodružství. Čest ostatních platforem zachraňuje působivé japonské RPG Shin Megami Tensei: Devil Summoner a arkádová zběsilost Earth Defence Force 2017.

OTEC PLAYSTATIONU ODCHÁZÍ ZE SONY

Ken Kutaragi, přezdívaný jako „otec Playstationu", plánuje 19. června na valné hromadě akcionářů rezignovat na všechny své funkce ve firmě. Stále má ovšem držet titul čestného předsedy a v roli senior technology advisor radit Siru Howardu Stringerovi – řediteli Sony Corporation. Na Kutaragiho místo nastoupí současný prezident a provozní ředitel SCEI – Kazuo Hirai. Podle oficiálního prohlášení Ken odchází, aby „předal pochodeň nové generaci" a on mohl „realizovat své sny mimo Playstation a urychlit naplnění své síťové vize". Kutaragi má na svědomí vznik původního Playstationu i jeho nástupce v podobě PS2 a rozhodně se jedná o jednu z nejvýraznějších a nejznámějších osobností Sony. Otázkou je, zda jeho rozhodnutí zříct se funkcí nemají na svědomí vleklé problémy s příchodem PS3 na svět, které vedly až k velkému přesunu funkcí zhruba před půl rokem. Ken Kutaragi tehdy přešel z pozice prezidenta SCEI na post generálního ředitele. Každopádně s Kutaragim odchází jedna éra herní divize společnosti Sony a my jen můžeme přemítat, jaká bude ta další.

[74] PSP SPECIÁL

Dokonalý společník na cesty

[83] RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

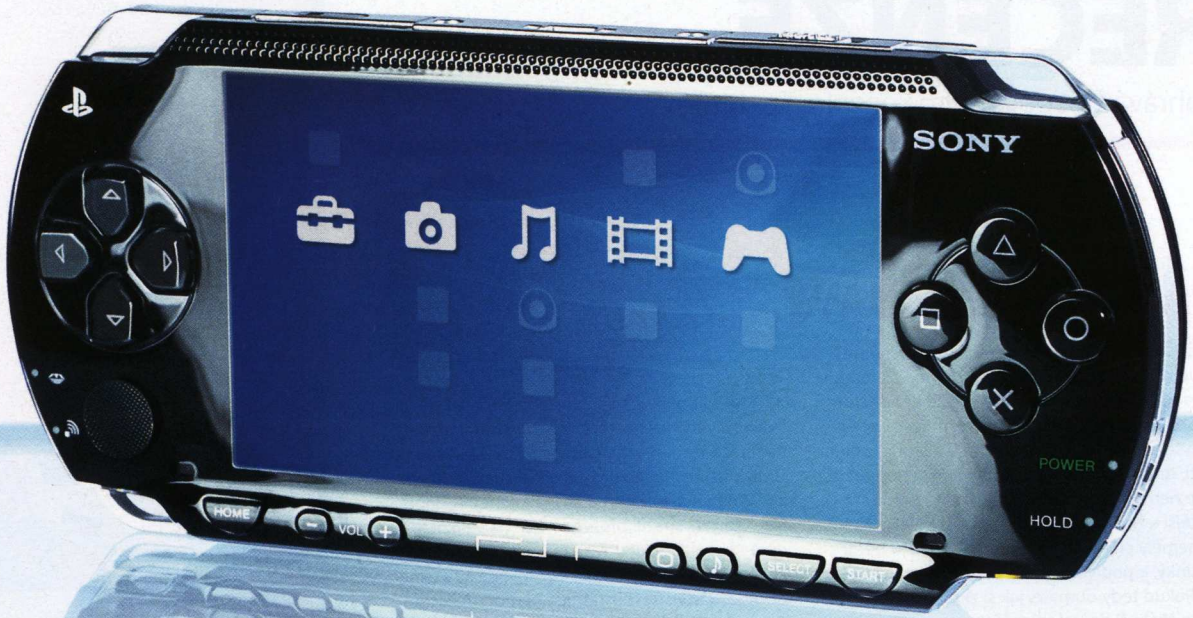
Oblíbená dvojka opět ve formě
| PSP |

[84] GURUMIN: A MONSTROUS ADVENTURE

O holčičce s velkým vrtákem
| PSP |

[86] SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SUMMONER

Pokémoni s démony?
| PS2 |



SONY PLAYSTATION PORTABLE

Černý jestřáb (ne)sestřelen. Před třemi roky nesmírně ambiciózní, dnes umírněný a trpělivý hráč na poli handheldů. Co se za dobu jeho existence podařilo a jaká zklamání nám PSP připravilo?

Když se ohlédneme zpět na prosinec roku 2004, překvapivě zjistíme, že situace již dávno není podobná té, v níž handheld PSP přicestoval do japonských obchodů. Sony byla na vrcholu sil. PSX ji vynesl k výšinám, skutečně pokroková PS2 upevnila pozici. Každý krok japonského výrobce bedlivě sledovala média, ale i vyčkávající konkurence. Když padlo finální rozhodnutí přinést na trh vlastní přenosnou konzoli, jež bylo bezpochyby motivováno lukrativností trhu a úspěchem Nintenda v tomto segmentu (jak se ukázalo – trvajícím), málokdo by očekával pád nebo selhání. Přestože ambiciózní projekt ani vzdáleně neselhal (jak bývá mylně prezentováno), není Sony Playstation Portable dnes (o více než tři roky později) ani vzdáleně vládcem mezi handheldy.

Prosté konstatování nemá hráče odpoutat od článku a zavrhnout platformu, pouze připomenout rozdílnou atmosféru, která kolem Sony Playstation Portable vládne dnes oproti minulosti. Marně byste vzpomínali, kterak se Sony odhodlala k velkolepým launch party (např. v USA připravila módní přehlídku doplňků k PSP, které se účastnila řada celebrit), už málokdo ví o úspěchu na poli prodejním, když PSP dlouhé měsíce držela titul nejrychleji prodávané konzole na mnoha trzích, včetně Velké Británie.

Ze strany Sony sice nešlo o jeden z nejpovedenějších launchů, když byl v prosinci 2004 patrný nedostatek konzolí a PSP (taktéž star-

TECHNICKÉ SPECIFIKACE SONY PLAYSTATION PORTABLE

[Rozměry] 170 mm (délka) × 74 mm (šířka) × 23 mm (výška)

[Váha] 260 g (s baterií)

[CPU] PSP CPU (Systémový procesor o frekvenci 1~333 MHz)

[Hlavní paměť] 32 MB (4 MB Embedded DRAM)

[Displej] rozlišení 480 × 272 pixelů (16,77 miliónů barev)

[Reproduktory] zabudované stereo

[Vstupy/Výstupy] IEEE 802.11b (Wi-Fi), USB 2.0, Memory Stick PRO Duo, IrDA, IR Remote (SIRCS)

[Ovládání] směrová tlačítka (nahoru/dolů /vpravo/vlevo), analogová páčka, ovládací tlačítka (triangl, kolečko, křížek, čtvereček), levý a pravý shift, START, SELECT, HOME, POWER On/Hold/Off přepínač, Brightness control, Sound Mode, Volume +/-, Wireless LAN On/Off přepínač, MD Eject

[Formát] UMD

Kamil Gric, šéfredaktor
Projel se po okruhu Paula Ricarda – v motokáře

SONY PLAYSTATION PORTABLE JE HI-TECH PŘENOSNOU KONZOLÍ S NADUPANOU GRAFIKOU, KTERÁ USPOKOJÍ NÁROČNÉ HRÁČE

tujícího) rivala Nintendo DS poráželo jen výjimečně, v dalších fázích se ale již firma vyhnula výrazným potížím. Pro březnový launch v USA byl konzolí dostatek (přesněji avizovaný milion kusů), zájem o předobjednání vysoký, první prodeje potěšující. Dnes, o více než tři roky později, PSP prohrává na většině trhů s Nintendo DS. Konkrétní čísla? V Japonsku jsou každý týden na jedno prodané PSP zakoupeny tři NDS. USA hlásily v měsíci březnu 508 tisíc kusů prodaných NDS, PSP oproti tomu nepřekročila dvousettisícovou hranici.

PSP jako hardware, včera a dnes

PSP dokáže na první pohled uhranout líbivým a zatraceně sexy designem. Z dvojice handheldů PSP-NDS to je právě zařízení od Sony, které by v pohádce Kráska a zvíře hrálo hlavní hrdinku. Elegantní oblé linky, luxusní černý lesklý plast doplněný tlačítky L a R z neméně elegantního průhledného plastu a jako zlatý hřeb obrovský displej s rozlišením 480 × 272 pixelů ve formátu 16:9. Svého konkurenta PSP převyšovalo a stále převyšuje i po technické stránce, ostatně stačí si přečíst boxík věnovaný technickým specifikacím. CPU s maximálním taktem 333 MHz po boku s 32 MB paměti nabízí na handheldy neskutečně brutální výkon. Ostatně srovnávání grafické stránky s hrami na PS2 není nikterak nadnesené.

Sony vsadilo na klasickou koncepci rozložení displeje a ovládacích prvků po vzoru GBA, tedy obrazovka zasazená mezi směrový kříž na jedné straně a akční tlačítka na straně druhé. Díky tomu PSP velmi pohodlně drží i hráči s velkýma rukama, negativem jsou však větší rozměry přístroje. Krabička dlouhá 170 mm, široká 74 mm a vysoká 23 mm se vejde jen do opravdu objemných kapes. Další nevýhodou by mohl být i nechráněný displej, což byla na začátku prodejů PSP stalo jedna z častých výtek ze stran odpůrců handheldu od Sony. Ta se velmi snadno dala smést ze stolu využitím chránící průhledné fólie. Je však pravda, že PSP platí za daleko delikátnější přístroj než oblíbený GBA SP, jenž dokázal snést i velmi hrubé zacházení.

U Playstation Portable snad ani nemůže překvapit přítomnost tradičních ovládacích tlačítek se známými ikonami trojúhelník, čtverec, kružnice a křížek doplněných o směrový kříž a již zmiňovaná tlačítka R a L. Ze zcela pochopitelných důvodů nenajdete na

PROBLÉMY A PŘEHMATY SONY PSP

- **UMD disk:** nový formát se neujal, tlak Sony na filmová studia vyšel na prázdno, když počáteční nadšení brzy vyprchalo
- **Memory Stick:** analytici se shodují, že pokud by Sony vsadila na flash paměťové karty nebo dokonce regulérní HDD, posílila by tím úspěšnost zařízení
- **Přístup k hrám:** Nintendo prokázalo, že není skutečná poptávka po konzolích, ale jejich herní nabídce.

KTEROU BARVU JE LIBO?

Bylo jasné, že nezůstane pouze u černé. Sony za více než tři roky prodeje PSP představila řadu dalších barevných variant konzole: základní trojlístek černá, růžová a bílá je běžně k dispozici v českých obchodech (cena se neliší), jiné jsou k sehnání pouze na vybraných trzích (případ zlaté verze, určené výhradně pro Japonsko).

Karel Kališ, vedoucí konzolové sekce
Brain sector not found. Abort? Retry? Fail?

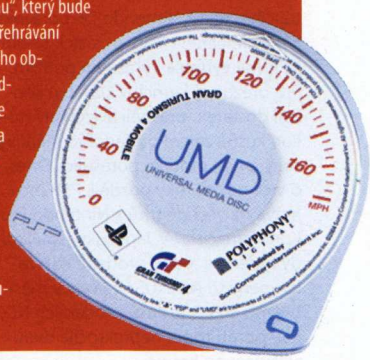
PSP klasické analogové páčky, ovšem tento nedostatek vyřešili inženýři ze Sony velmi šalamounsky zakomponováním jakéhosi analogového disku, který funguje velmi podobně. S ovládacími prvky souvisí další nafouknutá bublina z doby launche, a to problematické tlačítko se čtverečkem. To je řešeno jinak než zbylá tlačítka, protože se nachází velmi blízko displeje. Na internetu se velmi brzy začaly objevovat panické zprávy o časté nefunkčnosti a necitlivosti, ovšem jak se ukázalo, míra reklamací byla na stejné úrovni jako u každého zařízení, které se právě dostalo na trh.

Sony od počátku svůj handheld koncipovala jako multimediální přenosné zařízení schopné přehrávat hudbu, filmy a videa, prohlížet si fotky a obrázky, surfovat na internetu a hrát pochopitelně hry. Pro tyto účely nemohlo chybět uživatelské rozhraní nazývané tajemnou zkratkou XMB (cross media bar). Na první pohled mírně komplikované a překombinované menu ovšem velmi brzy přejde do krve a majitelé PSP na něj nedají dopustit. XMB se osvědčilo, což potvrzuje i použití mírně upravené verze i na konzoli PS3.

Možnosti přehrávání multimedií ovšem nabíraly reálné obrysy až s postupem času. První verze dokázaly pouze zobrazování obrázků ve formátu JPG, poslouchání hudby v MP3 a AAC a přehrávání filmů v kodeku MP4. Dokonce chyběl i internetový prohlížeč, který se objevil s firmwarem 2.0 (jenž byl k dispozici během evropského launche). S poměrně rychle se objevujícími novými verzemi firmwaru bobtnaly i schopnosti PSP, které v současné době zvládá obrázky ve formátech JPG, PNG, BMP, TIF, GIF, videa v MP4, MP4 s úsporným kodekem H.264, 3GP, Motion JPEG, hudbu MP3, WMA,

FORMÁT UMD: ŠLÁPNUTÍ VEDLE?

Přes všechny úspěchy Sony s PSP šláplo vedle. Ambiciózní projekt vlastního formátu, zastoupený médiem UMD, narazil i přes úspěšné prvopočátky na své limity. Vysoká cena filmů, nízké rozlišení, pozdní uvedení snímků, to vše jsou jen jedny z důvodů, proč Sony s PSP nenaplnilo předpoklad „přenosného walkmanu", který bude vedle hraní her určen také k přehrávání filmů a dalšího multimediálního obsahu. Původně optimistické odhady filmových studií, která se v roce 2005 s nadšením hrnula do ohlašování dalších snímků pro UMD, vzaly za své loni, když řada z nich začala rušit plánované releasy. UMD až na výjimky zůstává čistě herním formátem, jehož budoucnost je nejistá.



PSP DOKÁŽE NA PRVNÍ POHLED UHRANOUT LÍBIVÝM A ZATRACENĚ SEXY DESIGNEM

AAC a nabízí i Web browser, podporu Macromedia Flash 6, DEMO hry, MP3 vizualizace a jako třešničku na dortu PS1 emulátor.

Emulátor PS1 přinesl zásadní firmware 3.0, který zároveň umožnil propojení PSP s konzolí PS3. Díky tomu je možné si na PSP zobrazit a přehrát z PS3 fotky, hudbu i video. Do budoucna se rýsuje také možnost ovládat hry na PS3 pomocí PSP a využívat jeho displeje k různým účelům. Něco podobného nabídl již GBA a GC, bohužel ale tvůrci tuto možnost příliš často nevyužívali, snad v tomto ohledu půjde Sony jinou cestou.

Jedním z největších otazníků vznášejících se nad PSP je stále „homebrew" scéna, tedy využívání handheldu i pro různé podomácku stvořené prográmky. Vzhledem k velmi slušné hardwarové výbavě to dává smysl. Ovšem přístup Sony ke všem podobným aktivitám zní ne! Což je pochopitelné vzhledem k tomu, že se mezi prvními prográmky kromě různých kalkulátorů a dálkových ovladačů objevily ty, které umožňují spouštět nelegální kopie komerčních her. Sony se tomu snažila bránit smršťí upgradů, které zalepovaly stále nové a nové bezpečnostní díry. Šikovné ručičky si však stále nacházely nové skulinky a v současné době je výsledkem remíza, protože do pár měsíců po novém firmwaru se vždy objeví možnost, jak jej prolomit.

Kritika: nedostatek původních titulů

Jak je patrné z předchozího popisu, Sony vytvořila moderní zařízení s dostatečným výkonem, které do jisté míry naplňuje vizi o plnohodnotném hraní na cestách. Už v době zahájení prodeje ale japonský výrobce čelil ostré kritice pro nedostatek původních titulů – konverze (nebo jen lehce vylepšená pokračování) úspěšných hitů pro PSX/PS2 se staly nesprávně základem herní nabídky tohoto handheldu. „Trh her pro handheldy jasně ukázal, že zde musí být vyvíjeny hry specificky pro danou platformu: nikoliv konverze nebo předělávky dalších her. To si však vyžádá také znatelně vyšší náklady na vývoj, pravděpodobně okolo 5 milionů dolarů," doplňuje David Cole z DFC Intelligence. A jeho slova potvrzují i zkušenosti vývojářů a vydavatelů. Přestože však PSP v celkovém počtu prodaných konzolí svůj boj prozatím prohrává, pro third-party vývojáře jde o lukrativnější z obou platforem.

Odborníci se také shodují v názoru, že síla PSP roste s aktivnějším přístupem ze strany mateřské Sony. Na všech frontách. Kritika her ustala poté, co se Sony začala vyrovnávat inovativnímu přístupu Nintenda (představila jednoduchou hříčku LocoRoco nebo jazykový program Talkman), neobává se ani razantních kroků v čele se snížením ceny v USA o 30 dolarů. Trh handheldů je na vzestupu, prodeje her ani hardwaru neklesají a nový impuls trhu již brzy dodá vylepšená verze PSP. Přestože o „PSP Lite", jak bývá nová verze (možná neprávem, ale rozhodně nikoliv překvapivě) označována, nejsou známy žádné konkrétní informace, nemělo by dojít ke zmenšení displeje a úsporná opatření se budou týkat jiných částí zařízení. Výsledkem by měla být menší a přitažlivější verze konzole. Kdy a kde se jí dočkáme, je nicméně stále ve hvězdách, spekuluje se o konci letošního roku a očekávané silné vánoční sezóně.

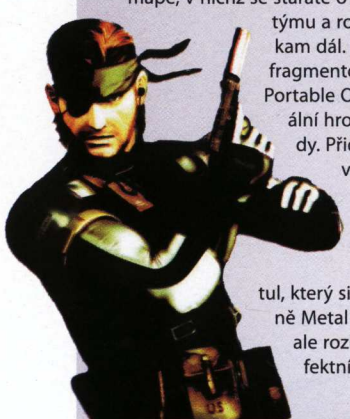
Na závěr přichází prostá otázka: proč stojí za to o Sony PSP uvažovat? Nebudeme se pouštět do přímého porovnání s konkurenčním Nintendo DS, když obě platformy již svým zaměřením cílí na odlišnou skupinu hráčů. Sony PSP stále zůstává tím, co již bylo propagováno: hi-tech přenosnou konzolí s nadupanou grafikou, která uspokojí náročné hráče s požadavkem na dostatek dodatečných, multimediálních funkcí.

NEJVĚTŠÍ HITY
SONY PLAYSTATION PORTABLE

Metal Gear Solid: Portable Ops

STEALTH AKCE

Metal Gear už zaútočil na PSP dvakrát, v podobě Ac!d se skrývaly dva díly nadmíru povedené tahové strategie s karetními prvky. Jenže mnoho hráčů tuto kyselou pilulku v podobě změny herního žánru nedokázalo spolknout a čekali na toho „pravého" Snaka. Po pravdě, toho se jim nedostalo ani v podobě Portable Ops. I když tentokrát se již jednalo o stealth akci. Příběh hry přímo navazuje na Metal Gear Solid 3, což znamená, že hlavní roli má opět Big Boss (Naked Snake). Dějová linka doplňuje mnohá bílá místa ve vesmíru Metal Gear, a vy se tak dozvíte, co zažehlo tu jiskru, která za pár desítek let vybouchla v podobě incidentu Outer Heaven. Portable Ops zrušil zažité pravidlo, že Snake je na všechno vždy sám, a dal hlavnímu hrdinovi k ruce armádu, kterou si ovšem musel naverbovat sám. Hra kombinuje klasické stealth mise s taktickými vsuvkami na mapě, v nichž se staráte o členy svého týmu a rozhodujete se, kam dál. Díky tomuto fragmentování se stává Portable Ops stává ideální hrou na handheldy. Přidejte chytlavou hratelnost, precizní technické zpracování a máte další titul, který sice není úplně Metal Gear Solid, ale rozhodně je perfektní hra.



METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS — 8,6

VERDIKT

- ▲ Parádní komiksové podání děje
- ▲ Kvalitní dabing
- ▲ Skvělá, i když lehce netradiční hratelnost
- ▼ Místy chybí dabing
- ▼ Hranaté objekty / prázdné okolí
- ▼ Problematické ovládání

Solid Snake v menší, nikoliv však chudší podobě, a další kvalitní přírůstek série.

LETECKÁ ARKÁDA

Ace Combat X: Skies of Deception

Ace Combat je další hrou, která na PSP přesedlala ze své „velké sestřičky". Hra nás zavede do prostředí konfliktu, ve kterém proti sobě stojí dvě země jménem Aurelia a Leasath, přičemž vy se coby letecké eso připojujete na stranu utlačované Aurelie a snažíte se vyhnat okupující leasathskou špínu. Ace Combat naprosto splňuje dvě základní premisy pro úspěšný letecký simulátor na konzolích/handheldech. Zaprvé podávat co nejlepší pocit z létání a sestřelování protivníků a také věnovat pozornost specifikám ovládání, kde se slovo joystick pomalu považuje za urážku.

Tvůrci vsadili na mix arkádového létání s prvky realističnosti. Takže i když se nemusíte starat o přetížení, klapky, podvozek a podobné zbytečnosti, dostanete poměrně propracovaný letový model, ve kterém se váš proudový stíhač chová jako letadlo a ne vesmírný multifunkční topinkovač. Skies of Deception nabízí vše dobré co předchozí díly, plus zásadní novinky v podobě nelinearity kampaně a bohatého multiplayeru. Pokud vám není z létání špatně, nenechte si Ace Combat ujít, nebudete litovat.

ACE COMBAT X: SKIES OF DECEPTION — 8,4

VERDIKT

- ▲ Dravá akce
- ▲ Spousta letadel
- ▲ Bohatá replayabilita
- ▼ Nelze hrát online
- ▼ Nedokonalé ovládání
- ▼ AI klasicky průměrná

Létat se dá i na cestách, a pokud stále chcete víc, nepohrdnete bohatým multiplayerem.

Ridge Racer

ZÁVODNÍ

Nejpovedenější titul první vlny? Tímto označením se honosí závodní arkáda Ridge Racer, jež na PSP nabídla nenáročnou a jednoduchou zábavu pro každého, kdo šel zrovna okolo. Základním herním elementem je zde (podobně jako v předchozích dílech, Ridge Racer není původní sérií) smykování, jímž nabíjíte své nitro a to posléze (po zralé úvaze – i když, na tu často není čas) používáte v samotném závodě. Hra si potrpěla na povedenou prezentaci a nabídla výběr toho nejlepšího ze série, čímž mám na mysli nejlepší okruhy i módy. Nic víc ale nečekejte. Žádný tuning, žádný příběh, jen rychlé a zábavné závodění. Ridge Racer už jako launch hra prokázal, jaký je technologický potencionál handheldu PSP – skvěle vypadající tratě i automobily jsou toho důkazem, a pokud si snad nemůžete vzpomenout, čím nás hra ohromila, zadívejte se na okolní obrázky. A mimochodem – vyšel i druhý díl, který je však pouze kopií prvního doplněnou o nové tratě a vozy.

RIDGE RACER — 8,0

VERDIKT

- ▲ Skvělá grafika a prezentace
- ▲ Dostatek okruhů a tratí
- ▲ Jednoduše zábavné
- ▼ Výkřiky komentátora
- ▼ Chybějící multiplayer
- ▼ Rychle omrzí

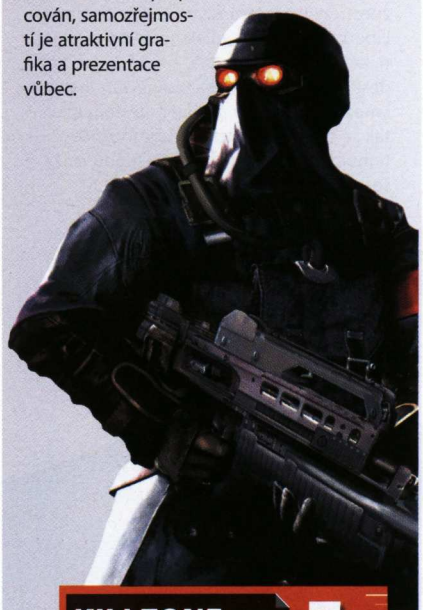
Dravá a zábavná závodní hra, která nechtěla být simulátorem – ale pouze vás bavit, kdekoliv se nachomýtnete. Daří se jí to.

Killzone: Liberation

TAKTICKÁ AKCE

Není to ultrahypermoderní FPS, ale „obyčejná" akce ovládaná z pseudoizometrického nadhledu. Tak zhodnotil Killzone: Liberation kolega Honza Morkes ve svých prvních dojmech, když se snažil naznačit, že i přes ubrání atraktivního vzhledu to nejdůležitější zůstalo – kvalitní hratelnost. Killzone: Liberation přímo navazuje na svého předchůdce. Dočkáte se tedy opět charakteristicky rudě žhnoucích „očí" nájezdníků z Helghastu i skoro stejných „lidských" hrdinů, kteří jim s pomocí vašich hbitých rukou zabrání v drancování Země.

Killzone: Liberation vám dovolí opravdu si užít taktických radostí, přebíhání od překážky k překážce či koordinaci svých a spolubojovníkových kroků. Díky přehledu o vašem okolí (neexistuje tu „fog of war") se můžete snažit protivníky obejít, před útokem vyhledat nejlepší pozici, rozvrhnout si lépe jednotlivé akce. Kouzlo hry se skrývá v tom, že vše se děje naprosto PŘIROZENĚ! Navíc se to odehrává v misích, jejichž design je do posledního stébla propracován, samozřejmostí je atraktivní grafika a prezentace vůbec.

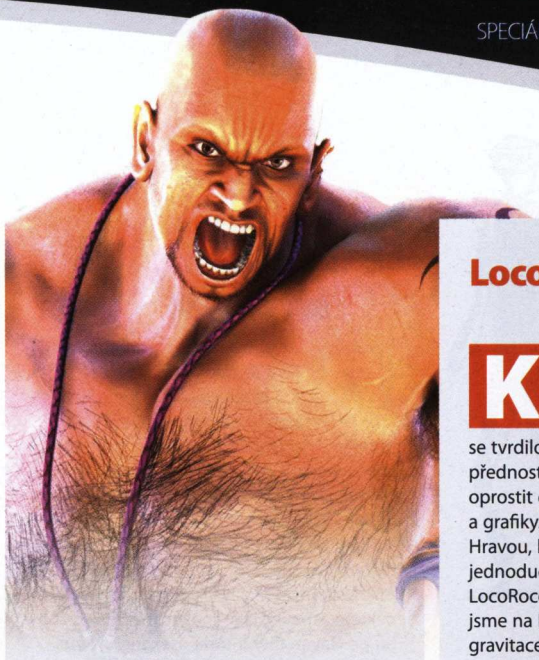


KILLZONE: LIBERATION 7,8

VERDIKT

- Taktické aspekty
- Rozmanité mise
- Bohaté prostředí
- Skvělá grafika
- Vyšší obtížnost
- Místy krkolomné ovládání

Válka ještě nikdy nebyla na vaší PSP taktičtější.



Tekken 5: Dark Resurrection

BOJOVKA

Máte-li touhu někomu dát do budky, omezte se na virtuální bitky. Tekken 5: Dark Resurrection vám nabídne více než dost příležitostí k vyřádění. Dark Resurrection je vlastně jakési označení pro Tekken 5,5. Tvůrci vybrousili ostré hrany, přidali nové arény, pohyby, melodie, nové možnosti úpravy bojovníků a hlavně dvě nové postavy. První je křehká kráska Lili, dcera monackého ropného magnáta, využívající bojové schopnosti nabyté v různých pouličních turnajích (mezi kterými cestuje soukromým tryskáčem). Druhou posilou je zamlklý bledý Rus Sergej Dragunov, důstojník elitních vojenských jednotek vyšetřující tajemnou sibiřskou záhadu. Počet postav v DR tak vystoupal na úctyhodných 34. V kombinaci s bohatou nabídkou módů se proto jedná o zábavu na dlouhé a dlouhé hodiny. Když si přidáte výborné technické zpracování, najdete nejlepší bojovku pro PSP. A to nezávisle na tom, že vlastně nemá pořádnou konkurenci.

TEKKEN 5: DARK RESURRECTION 8,0

VERDIKT

- Atraktivní zpracování
- Dostatek módů a postav
- Profil
- Ovládání
- Poklesy framerate

Povedené převedení oblíbené bojovky na PSP, které sice má své mušky, ale fanoušci je překousnou. Ostatní ať se před nákupem hry rozhodnou, zda je právě verze na PSP ideálním řešením.

LocoRoco

ZÁBAVNÁ ARKÁDA

Každá platforma potřebuje hru, která v sobě spojí přednosti zařízení a jednoduchou, návykovou hratelnost. Dlouho se tvrdilo, že hry s tímto popisem zůstanou předností Nintenda, že se Sony nedokáže oprostit od komplexu filmové prezentace a grafiky. Bylo potřeba stvořit hříčku. Hravou, lákavou na pohled, ale v zásadě jednoduchou. A tak dorazila kulička LocoRoco, mírumilovné stvoření, s nímž jsme na PSP překonávali překážky využitím gravitace.

Pravda, nápad s využitím gravitace už dávno představily pro GBA nebo NDS, LocoRoco však udivovalo také unikátním grafickým zpracováním. Řadí se však také mezi ty tituly, jejichž pochopení vám zabere pár sekund, ale jejich mistrné zvládnutí potrvá hodiny. Vždy posuďte sami. Hlavní hrdinkou hry je malá zpívající kulička slizu, s níž překonáváte nástrahy 2D lokací. LocoRoco vsází na využívání fyziky valivého pohybu slizové koule. Kouli neovládáte přímo, ale „naklánítе" celý svět. Tlačítky R a L určujete směr náklonu a koule se šine vpřed poslušna fyzikálních zákonů. Přidejte k tomu možnost naskakování, a co se týče ovládání, víte vše podstatné.

LocoRoco přineslo do světa nabušeného hi-tech zařízení jménem PSP jednoduchou hru s primitivním ovládáním, ale bohatou dávkou hratelnosti. Ideální veselá a roztomile barevná zábava pro rozjařená letní odpoledne.

LOCOROCO 8,5

VERDIKT

- Originální myšlenka
- Atraktivní zpracování
- Jednoduché ovládání
- Není pro všechny
- Poměrně krátké
- Místy stereotypní

Netradiční a návyková záležitost, která v sobě pojí originální myšlenku s atraktivním zpracováním. Jednoduché hříčky jsou často víc než supermoderní akční hry s filmovou výpravou.

Exit

ARKÁDA

Rozporuplný pocit z arkády Exit měli nejen hráči, kteří se odhodlali zainvestovat do hry, ale také recenzenti, kteří horko těžko plnili složitý úkol hru představit a zhodnotit. Ona základní myšlenka není nikterak složitá. Vaše jméno je Mr. Esc a nějakou shodou okolností jste typem odvážného, nebojácného chlapíka, který koná dobro – v tomto případě zachraňuje obyvatele naší planety.

Úkol každého z levelů hry je naprosto stejný – zachránit ostatní postavičky před hrozícím nebezpečím. Exit neztrácel nic v rozmanitosti úkolů, kdy jste začínali u jednoduchých misí, jako je záchrana lidí z hořícího domu, aby vás následně zchladila nepříjemná lavina, jež pod sebou uvěznila řadu nebožáků v horském hotelu. Největší přednost hry se však skrývala ve variabilitě jednotlivých záchranných akcí, kdy jste museli kombinovat vlastní nápady s možnostmi postaviček, kterým pomáháte (ty slepě plní příkazy jako vojáci na cvičišti). Hratelnost jako by připomínala bájný Tetris, který na vás posílá další a další kostičky (lidi) a vy musíte vymyslet, jak je natočit a kam umístit. Každý kousek skládačky musí dokonale zapadnout mezi ostatní a pokud tomu tak nebude, prohra je jistá…

Daxter

PLOŠINOVKA

Daxter by se dal snadno popsat jako levoboček výborné série Jak & Daxter (později už jen Jak). Příběh hry je vklíněn mezi konec prvního a začátek druhého dílu, takže se konečně dozvíte, co dělal oranžový blesk Daxter, zatímco na Jakovi zkoušeli prazvláštní pokusy. Hra se přiklání k většímu důrazu na skákání po plošinkách po vzoru prvního dílu, na místo akčnějšího stylu obou následujících pokračování. Z nich však zůstaly zachovány některé aspekty, jako možnost volného pohybu po Haven City (notně osekaného kvůli nižšímu výkonu PSP) a používání různých druhů vznášedel a podobných dopravních prostředků. Stejně tak se těšte na tradičně absolutně brilantní level design, plný nápadů a často se střídajícího prostředí. Nechybí ani spousta různých odměn, cheatů a miniher. Ty se povedly opravdu na jedničku. Všechny se odehrávají ve snech oranžové lasičky (nebo co je vlastně Daxter za zvíře) a parodují známé filmy. Čeká vás souboj se zástupem agentů Smithů à la Matrix, zahrajete si i na Statečné srdce, Indiana Jonese či Gandalfa. Tvůrci se perfektně poprali i s nástrahami PSP a vyždímali výkon, co to jen šlo. Díky tomu Daxter stále patří mezi nejlépe vypadající hry.

GTA: Liberty City Stories

AKCE

Hýčkaná značka Grand Theft Auto vzala PSP útokem, a pokud zde bude řeč o Liberty City Stories, není první ani poslední hrou série, která pro handheld od Sony vznikla. Na rozdíl od domácí PS2 však prošlo GTA na PSP řadou krizí, muselo čelit objevujícímu se pocitu stereotypu a absentujících inovací.

Neslibujte si však odklon od toho, co dobře znáte z dřívějška. Liberty City Stories nás opět přivádí do rozlehlého světa městečka Liberty City, které je zločinem doslova prohnilé. Konec konců ani na vás nečeká kariéra poklidného bankovního úředníka, který se po pracovní době doma natáhne na gauč se skleničkou vína, aby v populárních vědomostních soutěžích usiloval o bohatství. Vaše jméno zní Tony Ciprianni. Jste kriminálník se sarkastickým humorem, drsným vystupováním a jadrnou mluvou, který zná každou šlapku, pasáka i dealera ve městě.

Zbytek už znáte – výběr misí, jejich obsah i průběh, stejně jako minimum zpestření (sem tam závod a tím končíme). Liberty City Stories nijak neuhýbá z volnosti, kterou je hra proslulá, a kromě více než desítky hodin hlavní kampaně vám nabízí i možnost volně se probíjet městem a jen tak se bavit. Nebo také využít možností multiplayeru se sedmičkou módů a až šesti hráči.

EXIT 8,1

VERDIKT

- Návyková hratelnost
- Originální grafické zpracování
- Dlouhá herní doba
- Chybějící multiplayer
- Může po čase omrzet
- Pár zákysových míst

Netradičně pojatá arkáda, v níž je vaše herní alter ego – hrdina, snažící se zachraňovat veškerý lid – konfrontováno s hratelnosti, která připomíná logické hry. Výsledná kombinace chutná stejně dobře i v druhém dílu, který recenzujeme v aktuálním Doupěti.

DAXTER 9,2

VERDIKT

- Vtipný Daxter
- Úžasná grafika
- Výborná hratelnost
- Občas kamera
- Málo příběhových animací
- Kolísající frame-rate

Více než jen povedený nástupce série z PS2 – ve skutečnosti pokrokové a originální pokračování, které je v mnoha ohledech lepší než jeho „dospělejší" verze.

GTA: LIBERTY CITY STORIES 8,2

VERDIKT

- Rozlehlý svět
- Míra volnosti
- Multiplayer vůbec poprvé
- Délka kampaně
- Klesající framerate
- Absentující novinky

Nic víc než další GTA, nic míň než další GTA. Obrovský svět a jeho rozlehlost, nekončící možnosti zábavy a k tomu povedený multiplayer – vlastnosti, které Liberty City Stories na PSP nejlépe charakterizují.

Na co se těšit v roce 2007

CODED ARMS: CONTAGION

SCIFI ADVENTURA

[Index očekávání] 8,0

Nástupce první first-person střílečky pro PSP slibuje nápravu všech chyb svého předchůdce (vylepšené ovládání, nenápadité hratelnosti) a jako návdavek Konami přislíbilo také nápaditější příběh a herní náplň vůbec. Přesvědčíme se v květnu.

DINER DASH

LOGICKÁ

[Index očekávání] 8,0

Nápaditá hříčka, v níž je vaším úkolem ujmout se velení restauračního komplexu, slibuje kombinaci budovatelské strategie a logických puzzlů, to vše ve více než 40 rozmanitých misích.

HOT BRAIN

KOMPILACE PUZZLE A HÁDANEK

[Index očekávání] 8,5

Reakce na úspěšné prověřování vašich mozkových závitů na NDS? Midway nabídne ještě v první polovině roku komplikaci hádanek a úkolů, které prověří a procvičí vaše uvažování. Jsme zvědavi na výsledek a porovnání s již existující konkurencí.

ALIEN SYNDROME

STŘÍLEČKA

[Index očekávání] 8,0

Vzpomínka na staré časy? Sega připravuje pro PSP a Wii klasickou izometrickou střílečku plnou šmejdu z vesmíru, který čeká na jediné - až jej sprovodíte ze světa.

MANHUNT 2

AKČNÍ ADVENTURA

[Index očekávání] 8,8

Nikterak kvalitní, přesto celosvětově proslulý: Manhunt se vrací na místo činu a v červnu dorazí také na PSP. Násilí, vraždy, nechutnosti i na cestách? Nic pro citlivé povahy.

FINAL FANTASY ANNIVERSARY EDITION

RPG

[Index očekávání] 9,0

Square Enix chystá na červenec překvapení pro milovníky japonské Final Fantasy: dvojici reedici prvního a druhého dílu ve vylepšené grafice.

SILENT HILL: ORIGINS

HOROR

[Index očekávání] 9,5

Prequel herní série Silent Hill nás zavede do prvopočátku ságy , k prvním zážitkům i herním postavám. První dojmy z hraní jsou veskrze pozitivní. Zažijí horory obrození také na handheldech?

SWAT: TARGET LIBERTY

TAKTICKÁ STŘÍLEČKA

[Index očekávání] 7,5

Z PC přímo na PSP se přižene také taktická střílečka SWAT. Změna pohledu do třetí osoby, aby měl hráč kontrolu nad danou situací, i přepracované ovládání, to vše slibuje verze pro PSP. Jádro hry ale zůstane stejné.

inzerce »

SPECIÁL
O PIRÁTECH Z KARIBIKU
pevnost
MĚSÍČNÍK O FANTASY, SCI-FI A HORORU

KVĚTEN
2007
PIRÁTI Z KARIBIKU
NA KONCI SVĚTA
© Disney Enterprise, Inc.

EARTH DEFENCE FORCE 2017

Konečná pro svět, postoosmdesátépáté

INFO

[Žánr] Akce z pohledu třetí osoby
[Výrobce] Sandlot
[Vydavatel] Electronic Arts
[Homepage] www.earthdefenseforce.net
[Lokalizace] Ne
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA: XBOX 360

KONKURENTI:
Ghost Recon AW 2 **8,2**
Gears of War **9,3**
Ghost Recon AW **9,2**

Drazí spoluobčané, ohromná invaze nepřátelských civilizací pokračuje! Do akce byl povolán krizový tým, který má vzniklou situaci rychle a efektivně vyřešit. Diplomatická jednání jdou stranou, neboť jak známo, proti ohni se bojuje výhradně ohněm. A proto je čas rozsekat lumíky minimálně na tři půlky.

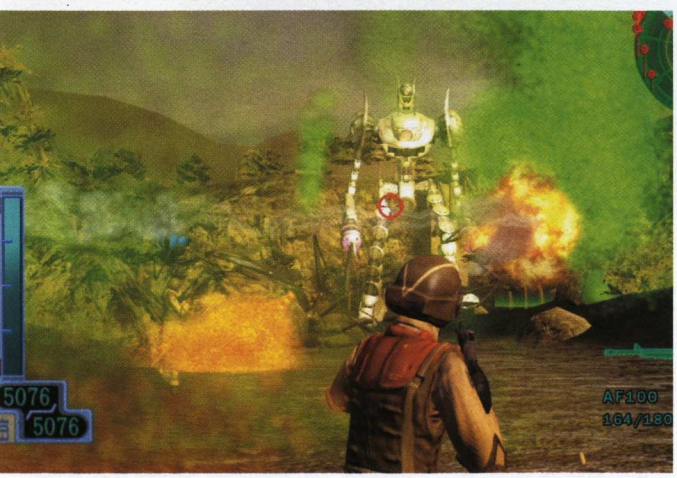
Earth Defence Force se dá označit za ryzí akční střílečku z pohledu třetí osoby bez úliteb multižánrové módě. Suverénní postoj zaujímá díky méně vídanému pojetí jednotlivých misí. Proč se párat s příliš složitým příběhem, když stačí jen říci, že je Země v pěkné bryndě? O zbytek se už postará lidská představivost. A tak je k dispozici přes padesát kratičkých levelů, které však ve finále mohou zabrat až patnáct hodin. Herní doba je samozřejmě flexibilní v závislosti na zvolené obtížnosti (k dispozici celkem pět různých úrovní), přičemž rozdíl mezi nejlehčí a nejtěžší je vskutku markantní.

Úkolem je v každé misi zneškodnit všechny nepřátele, kteří se skládají z přerostlých mravenců a ohavných pavouků, devastujících robotů nebo velkých kosmických lodí. Jejich převaha bývá mnohdy i stonásobná! Do boje jsou neustále vysílány další posily, a tak se hráč musí zaměřit na zničení jejich hnízda, popřípadě základny. K tomuto účelu by mělo postačit zhruba sto sedmdesát zbraní, rozdělených do sedmi základních skupin (samopaly, granáty, brokovnice, raketomety, granátomety, sniper a speciální zbraně). Před každou misí si zvolíte dvě z nich podle toho, s jakým typem nepřítele budete bojovat. Proti robotům jsou nejlepší raketomety, jejichž využití na boj z blízka s hmyzem však není ideální. Naopak s plamenometem byste létající objekty jen stěží strefili. Celý zbraňový arzenál se neotevře ihned, ale během soubojů padají z mrtvých oponentů jakési ikonky, jejichž sběrem získáváte zdraví, brnění anebo právě nové přírůstky do palebné rodiny.

Obsah Earth Defence Force 2017 možná na první pohled zní rozmanitě, skutečnost je však trochu šedivější. Jednak je zde tragicky málo druhů nepřátel, což brzy začne zavánět stereotypem. Stále se opakující symfonie pavouků, mravenců a robotů nebudou ladit vašemu uchu. Promarněnou šancí jsou dopravní prostředky. V každém kole najdete buď tank, robota, helikoptéru nebo parodii na motorku, do nichž můžete usednout a bojovat s jejich pomocí. Vzhledem k neohrabanému ovládání jsou ale použitelné pouze k rychlejší dopravě z bodu A do bodu B.

Prostředí, v nichž se bojuje, se pyšní příjemnou rozlehlostí a veškeré okolní objekty jsou zničitelné. Nikdo mi však doposud nevysvětlil, proč obrovské mrakodrapy padají po jednom zásahu raketometem. Neví to ani lehce dementní spolubojovníci, kteří naopak zvládají vidění skrz zeď. V několika podzemních levelech do ní vesele střílejí v domnění, že tak zneškodní mravence ve vedlejším prostoru. Naštěstí existuje kooperativní mód, v němž vystřídá umělou inteligenci selský rozum živých spoluhráčů.

„NAŠTĚSTÍ EXISTUJE KOOPERATIVNÍ MÓD, V NĚMŽ VYSTŘÍDÁ UMĚLOU INTELIGENCI SELSKÝ ROZUM ŽIVÝCH SPOLUHRÁČŮ



Hodně rozpačitě působí technické zpracování. Zatímco laciný zvuk můžete rovnou odepsat, grafika je pěkná, ovšem po detailnějším bádání naleznete mnoho nedodělávek a fatálních chyb. Hlavní objekty (vojáci a mimozemské civilizace) nejsou nejhorší, což se však nedá říci o vymodelování domů, trosek, skal nebo ztvárnění vody a písku. Na hmyz létající vzduchem po sestřelení si možná zvyknete, ale co dokáže naštvat, je explodující gigantická vesmírná základna, která se řítí k zemi, aby se zde překvapivě nezastavila. Do pekla s ní!

Earth Defence Force 2017 prosazuje kvantitu před kvalitou a do karet jí hraje nenáročnost. Typický příklad titulu na odreagování, jen zapnout a střílet. Některé zápory ale nejsou k přehlédnutí a kazí celkový dojem.

EARTH DEFENCE FORCE 2017 **6,6**

VERDIKT

+ Ztvárnění nepřátel
+ Dlouhá herní doba
+ Spousta zbraní

− Umělá inteligence
− Málo druhů nepřátel
− Grafické chyby a bugy
− Po čase stereotypní

Jednoduchá bezduchá střílečka, která nevyžaduje takřka žádné přemýšlení. Stačí jen zapnout a pálit. Škoda některých nedostatků.

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Prostě jen umírá

INFO
[Žánr] Arkáda
[Výrobce] High Impact Studios
[Distributor v ČR] Sony
[Cena] Neoznámeno

PLATFORMA:
PSP

KONKURENTI:
Ape Escape: On the Loose **7,0**
Daxter **9,1**
New Super Mario Bros. **9,5**

RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

DOUPĚ HRA MĚSÍCE KONZOLE 5/07

Na velikosti záleží. V tomto případě ale platí závislost „čím menší, tím lepší“

Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Zpátky v červeném

Tomovi s Jerrym a Bobovi s Bobkem vyrostla ve vodách herní zábavy více než důstojná konkurence. Ratchet & Clank nenápadně oslovují širší a širší publikum a i po letech můžeme říct, že duo zvířecích hrdinů je stále v nejlepší formě.

Dokazuje to jak chystaný a skvěle vypadající Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction, tak i nedávno vydaná PSP odbočka Ratchet & Clank: Size Matters. Ta se jevila jako naprosto logický tah; druhá generace PS dosluhuje, na té třetí si ještě nějakou dobu na Ratcheta & Clanka počkáme. Nutno však podotknout, že Size Matters nemá za úkol pouze zaplnit časovou kapsu, jedná se o plnohodnotný titul se vším všudy.

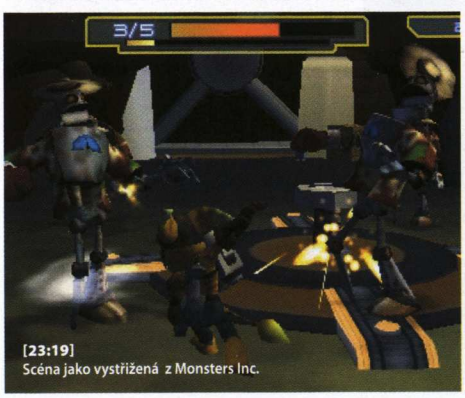
První kroky samotné hry nás přivádí na pláž. Naši hrdinové si po dlouhé době práce dopřáli zasloužený odpočinek tím, že se vydali na zlatavé písky planety Pokitar. Ani tady je však nečeká zasloužený klid – jsou svědky únosu malé holčičky, což pro ně znamená okamžitou akci a pátrání po důvodech. Že by léčka?

Příběh jako takový neprozradím, bohužel je zbytečně odsunut na druhou kolej. Může za to rychlost a spád hry – s naší milou dvojící pobíháme různými světy sem a tam, objevujeme a posléze efektně ničíme jednotlivé nepřátele. Vždy, když už si myslíte, že vás zkrátka nic nemůže překvapit, přijde hra s něčím novým a dosud neokoukaným – tu objevíte nové zbraně, tady je potřeba vyřešit originální minihry (na zmenšeného Ratcheta putujícího klíčovou dírkou se nedá zapomenout) a tam v rohu bude potřeba nasednout do vznášedla a vyhrát závod. Skvělé, skvělé…

Důležitou součástí hry je také sbírání jakýchsi šroubků, které se válejí všude možně po herních lokacích, případně je získáváte ničením nepřátel/objektů. Po získání dostatečného počtu si je můžete u obchodníka vyměnit za nové zbraně (raketomety, plamenomety, brokovnice, pušky, pistole…), omezené množství munice, nové druhy brnění a spousty dalších updatů a power-upů. Novinkou jsou také vynálezy a magické objekty, které plní úlohu pomocníků, případně jsou přímo nutné k existenčnímu přežití či posunu děje. Ačkoliv se výše uvedené drobnosti mohou zdát zbytečné, opak je pravdou – hra jejich zakomponováním nikterak neztrácí na rychlosti a akčnosti.

Co se technického zpracování týče, není o čem debatovat. Potenciál kapesní Playstation byl využit na maximum a místy jsem si říkal, zdali handheld takový nápor vůbec vydrží. Vydržel, a odměnou pro mě byla skvělá grafická podívaná plná efektů, detailních objektů a barevného čehosi, co místy ani nelze identifikovat. Celek je však výborný a těžko byste na PSP hledali povedenější hru. Ostatně, poslední věta je do posledního puntíku pravdivá a berte ji také jako verdikt. Pokud bych si měl na PSP pořídit jen jedinou hru, byla by to právě Size Matters. A to mys-

> **NEJLEPŠÍ HRA NA PSP? PŘEKVAPIVĚ ANO!**



[23:19]
Scéna jako vystřižená z Monsters Inc.

[BUM!]
Všechno létá, co divnou čepici má

RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS **9,0**

VERDIKT

- Skvělá grafika
- Nekonečná hratelnost
- Rychlý spád
- Řada originálních miniher
- Příběh mohl být zpracován lépe

Pro každého příznivce arkád jasná volba. Ratchet & Clank: Size Matters je velmi milým překvapením: hra, od které nikdo nic nečekal, aspiruje na pozici vůbec nejlepšího titulu pro PSP.

GURUMIN: A MONSTROUS ADVENTURE

Pohádka o dvanáctileté holčičce a… vrtáku

INFO
[Žánr] Akce
[Výrobce] Falcom
[Distributor v ČR] Neoznámen
[Homepage] www.gurumin.us
[Cena] Neoznámena

PLATFORMA: PSP

KONKURENTI:
Untold Legends
Loco Roco
Dungeon Siege: Thrones of Agony

Pokud jste malá holka, asi si těžko můžete představit něco víc super, než se přestěhovat s rodiči archeology do důlního města Tiese, kde je spousta nepochybně úžasných památek, ale žádné děti, se kterými byste si mohli hrát. Jenže fantazie dětí nezná hranic – až se občas do mysli vkrádá otázka, zda jde skutečně „jen" o fantazii. Proto není divu, když Parin (jak se slečna jmenuje) narazí ve městě na psíka, co štěká na dítě, které nikdo z dospělých nevidí. Pino, jak zní jméno dítěte ze světa monster, zavede Parin k sobě do vesnice k ostatním svého druhu.

Gurumin je japonská hra, není tedy divu, že monstra nejsou něco negativního – Japonci jsou svými posunutými hodnotami typičtí; nebo snad víte o jiné kultuře, kde andělé obvykle představují zlo a démoni dobro? Ale zpět ke Gurumin. Pino si nevybrala nejlepší moment pro uvítání hosta, nebo možná právě naopak: vesnice je totiž napadena fantomy, kteří mírumilovné obyvatele unesou a vesnici zničí. Je tak na Parin, aby se ujala pradávného artefaktu, legendárního vrtáku, který kdysi použil člověk k záchraně světa monster před drakem. Dobrodružná cesta začíná.

Podle stylu hry vám Gurumin zabere nějakých 10–15 hodin, během nichž budete prozkoumávat různorodá prostředí, zachraňovat obyvatele a zbytky vesnice (a obnovovat ji tak), bavit se minihrami a samozřejmě bojovat se spoustou nebezpečných protivníků. Právě boj je hlavní náplní hry, pojďme si jej tedy přiblížit.

Zpočátku si budete muset vystačit jen s několika základními pohyby a obyčejným vrtákem, postupem času se ovšem vaše možnosti rozšíří, stejně jako vám bude umožněno vylepšit i zbraň pomocí dalších součástek. Vrták má navíc tři stupně nabití, jež vám zprostředkovávají další útoky. A že se budou hodit! Oproti většině podobných titulů se Gurumin vyznačuje častou přesilou nepřátel – a to se pak musíte řádně ohánět. Zatímco vaše alter-ego v podobě křehké dívenky vyžaduje opatrnost, protivníci se neváhají navlékat do všelijakých brnění, co jim nejen zlepšují obranu, ale také přidávají bojové schopnosti. Vrtákem ovšem můžete brnění ničit a zbylý materiál sebrat pro vlastní potřebu.

Gurumin kromě boje, miniher a roztomile dětského příběhu nabízí také spousty věcí k odemčení za medaile, které můžete během hraní získat: od vyšších obtížností až po zbrusu nový kostýmek pro Parin. Co naopak zklame, jsou loadovací časy. Osobně mi připadá, že tímto neduhem trpí PSP tituly často, ale na hrách, jako je Gurumin, to je vidět ještě víc. Rychlou a intenzivní hratelnost dokáží několik dvacetisekundových loadů efektivně zlikvidovat.

Nicméně dojem napraví audiovizuální zpracování. Grafika byla zvolena ideálně, na daný námět si nic jiného než mírně infantilní anime (v dobrém slova smyslu) nedovedu představit. Poněkud schizofrenně je zpracovaný dabing – na jedné straně se jej ujali zkušení herci a na mnoha postavách je to znát, na straně druhé jsem si jistý, že vám některé z nich polezou na nervy. Hudba se ve hře nevyskytuje příliš, když ale zazní, nemá šanci nikoho urazit.

Upřímně mě Gurumin překvapil – rozhodně bych od tak dětinsky vypadající hry nečekal takovou porci zábavy, tak kvalitní technické zpracování (až na loady), ani tolik bonusového obsahu. Díky tomu všemu je Gurumin povedenou hříčkou vhodnou pro příjemné posezení někde ve stínu stromů parku, kterou můžu jen a jen doporučit.

> **RYCHLOU A INTENZIVNÍ HRATELNOST DOKÁŽÍ DLOUHÉ LOADY ZLIKVIDOVAT**

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Třese se vedrem

[ZAMČENO?]
Když to nejde silou, jde to ještě větší silou

GURUMIN: A MONSTROUS ADVENTURE — **8,0**

VERDIKT

- Příjemné audiovizuální zpracování
- Osobitý námět
- Množství bonusového obsahu
- Intenzivní a zábavná hratelnost

- Dlouhé a časté loady
- Nadabování některých postav

Pod slupkou vyvolávající řadu předsudků se skrývá hra obsahující spoustu parádních zážitků.

EXIT 2

Nevíte kudy kam? Mr. ESC vám opět ukáže cestu k východu

INFO
[Žánr] Akce
[Výrobce] Titus
[Distributor v ČR] Ubisoft
[Homepage] www.exitgame.net
[Cena] Neznámá

PLATFORMA: PSP

KONKURENTI:
Exit **8,5**
Mecury **Nehodnoceno**
Lumines **9,0**

První Exit zazářil snad jako první hra pro PSP, která nečerpala z už existující značky a zároveň dokázala zaujmout originálním nápadem, stylovou prezentací a velmi intenzivní hratelností. Exit nás seznámil s tajemným a elegantním panem ESC (ne, nevypadal jako to tlačítko na klávesnici), který by se dal popsat jako mistr záchranář. V jeho kůži jste vždy pronikali na místa nejnebezpečnějších havárií a katastrof, abyste zachránili každého nebožáka, jenž měl tu smůlu tam zůstat v pasti. Druhý díl staví na základech svého předchůdce, což je jeho hlavní přednost a zároveň i zápor.

Zařadit hru do nějaké škatulky je poměrně obtížné, i když spojení dynamická logická plošinovka by mohlo zafungovat. Avšak nepředpokládám, že by si někdo z vás pod touto splácaninou dokázal představit něco konkrétnějšího, takže se ponoříme do tajemného světa hry Exit trochu hlouběji. Základem všeho je úroveň zasazená na místo nějaké havárie. Hořící dům, bortící se pyramida, potápějící se loď, lavinou zasypaný hotel… jednotlivých tématických celků je deset, každý po deseti úrovních. Což po dosazení do rovnice o x neznámých, chvilce derivování, integrování a převádění z obloukové míry přinese výsledek o hodnotě sta úrovní (můžete si taky vynásobit desetkrát deset, ale to pak nebudete vypadat tak chytře). Velmi úctyhodné číslo. Obzvlášť imponující, když si přidáte i brilantní a nápaditý level design.

Každá úroveň je plná různých překážek jako hluboké díry, zbořené podlahy, překážející bedny, zamčené dveře, hořící plameny, úzké pasáže, plochy pod proudem, zatopené chodby atd. Úkolem pana ESC je bezpečně probloudit na konec každé úrovně, aniž by byl rozlámán, upálen, usmažen elektrickým proudem, utopen či zmasakrován jiným způsobem. Naštěstí náš hrdina dokáže běhat, skákat, sbírat a používat předměty, šplhat, posunovat bedny a provádět spoustu dalších činností. K východu z úrovně však musí dopravit nejen sebe, ale všechny, kteří zůstali na místě katastrofy. Úpějící nebožáci se dělí na několik skupin a podle toho zvládají či nezvládají různé činnosti. Děti například sami nevylezou na vysokou překážku, ale zase se protáhnou každou skulinkou. Statného dospěláka zase neunesou některé chatrné mostky, ovšem dokáže posunout obrovské bloky, se kterými hlavní hrdina ani nehne.

[HAFAN]
Novinkoví psi přeskočí každou propast a dokáží plavat

> **ZAŘADIT HRU DO JEDNÉ ŽÁNROVÉ ŠKATULKY JE POMĚRNĚ OBTÍŽNÉ**

Znalost slabin a předností každé osoby je esenciální. Podle ní musíte uvážlivě plánovat postup úrovněmi, abyste se společníky dosáhli kýžených dveří se spásným nápisem Exit. Prvních pár úrovní je ještě jednoduchých, ale později řádně přituhne a splnit úroveň bude otázka nejednoho restartu. Když si ještě přidáte nekompromisní časový limit, dostáváte se do tlaku. Musíte nejen přijít na správný postup akcí, ale zároveň jej provést dostatečně rychle a v případě skákacích pasáží i přesně. Na atraktivitě hře velmi přidává i značně stylová grafická stránka (stačí se podívat na obrázky) s neméně stylovým hudebním doprovodem. Jedinou nevýhodou zůstává fakt, že to tu tak nějak už jednou bylo. Jistě, tvůrci ukuchtili 100 nových úrovní a další se dají stáhnout, přidali celou řádku nových překážek a dvě nové skupinky na záchranu (psi a siláci), ale bohužel nepravili nedostatky, které nás pálily u prvního dílu. Chování počítačem řízených obětí stále není ideální a opět se tu projevuje místy toporné ovládání, jež dokáže pohnout žlučí hlavně v pokročilých úrovních. Ve výsledku se však jedná o zatraceně zábavnou a originální hru, která by neměla uniknout všem přemýšlivým hlavičkám.

[PŘED CÍLEM]
Už jen tahle solidní zeď mi brání dostat do cíle

EXIT 2 **8,0**

VERDIKT

- Výtvarný styl
- Originální logická hra
- Přes 100 úrovní

- Málo novinek
- Slabší umělá inteligence
- Toporné ovládání

Druhý díl značně netradiční logické hry okořeněné stylovou grafickou podobou. Obrovskou hrací dobu však lehce srážejí chybky, které nebyli tvůrci schopni od prvního dílu opravit.

INFO
[Žánr] RPG
[Výrobce] Atlus
[Distributor] Ubisoft
[Homepage] www.atlus.com/devilsummoner
[Cena] Neoznámena

PLATFORMA: PS2

KONKURENTI:
Digital Devil Saga **8,1**
Star Ocean 3 **8,0**
Final Fantasy XII **9,7**

[BITKA]
Občas je trochu obtížné se orientovat

[KÁRY ZABIJÁCI]
Nad některými protivníky budete jen žasnout

SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SUMMONER

Jak by asi vypadal Sherlock Holmes po japonsku? Jako Devil Summoner!

Překvapení? My rozhodně. Netrvalo to ani měsíc a další RPG z tradiční série Shin Megami Tensei nám spokojeně vrní v mechanikách PS2. Jako obvykle se jedná o velmi specifický kousek, který nedokáže zaujmout široké hráčské masy jako třeba série Final Fantasy, ale své fanoušky k sobě přitáhne se silou stáda hyperaktivních koní. Hra Devil Summoner, plným jménem Shin Megami Tensei: Devil Summoner ~ Raidou Kuzunoha vs. the Soulless Army, přináší spoustu prvků povědomých z předchozích dílů série, ale zároveň představuje osvěžující mix novinek, ať už se jedná o bojový systém, zasazení do netradičního prostředí, formát vyprávění děje, či vlastně celkové pojetí hry. Díky tomu se Devil Summoner stává vskutku netradičním a do velké míry unikátním zážitkem.

Začátek hry vás představuje jako bezejmenného (jméno si volíte sami) mladíka snažícího se stát Devil Summonerem, tedy jakýmsi vyvolávačem démonů. Úvodní zkouška slouží zároveň jako nenásilný tutoriál seznamující s bojovým systémem. Na rozdíl od předchozích dílů série probíhají v reálném čase. Omezená aréna pro boje zůstala. Hrdina se dokáže bravurně ohánět mečem, nechybí ani primitivní systém komb a pistole, která má nejen pochopitelně větší dosah, ale zároveň na malý moment dokáže nepřátelského démona omráčit. A to je ten pravý okamžik, kdy do hry vstupuje novinka v podobě zajímání protivníků. Ty si pak můžete v dalších bojích povolat na pomoc. Prostě si představte Pokémony, jen místo roztomilých příšerek chytáte pekelné démony.

Démoni získávají za každý souboj zkušenosti stejně jako váš hrdina, avšak na rozdíl od něj se jim zvyšují statistiky automaticky. Vy si můžete zvolit, který ze základních čtyř atributů navýšíte. Ve hře funguje i klasický systém elementů, každý z obrovského počtu démonů, které si lze chytit, náleží k určitému elementu, jenž je silný či náchylný proti dalším elementům (voda vs. oheň atd.) Soubojový systém je nápaditý a zábavný, stejně jako lovení nových druhů. Jediná věc však kalí radost – vysoká frekvence náhodných bojů, které probíhají po pár krocích doslova všude.

Jako nový Devil Summoner získáváte za úkol dozírat nad světem lidí a démonů, k tomuto účelu získáte i krycí místo v jedné detektivní kanceláři. Děj se sice rozjíždí pomalu, ale dokáže zaujmout díky svému důrazu na detektivní práci – pobíhání po městě, vyslýchání svědků atd., vše okořeněné spoustou bojů. Později už získává tradiční japonské grády. Přitažlivosti příběhu dodává i jeho zasazení: odehrává se v mírně alternativním Japonsku na začátku 20. století, v éře Taisho. Tedy v době, kdy začala industrializace a pronikání západního stylu na půdu japonského císařství.

V kombinaci s jedinečným a velice originálním výtvarným zpracováním se jedná o hru, která má opravdu co nabídnout. Hlavně tedy, pokud vás Japonsko a jeho historie přitahuje. Stinnou stránkou je technická část hry, grafika vypadá dobře, ale není to titul, kterým byste návštěvy uváděli do vytržení. Moc tomu nepřidá ani absolutní absence namluvení postav. Pokud to dokážete překousnout, čeká vás nezapomenutelná hra. Jak už to ostatně u série Shin Megami Tensei bývá.

„PŘEDSTAVTE SI POKÉMONY, KDE SI MÍSTO ROZTOMILÝCH PŘÍŠEREK CHYTÁTE PEKELNÉ DÉMONY"

SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SUMMONER **7,6**

VERDIKT

- Fascinující svět
- Originální soubojový systém
- Unikátní styl
- ATMOSFÉRA
- Lovení démonů

- Vysoká frekvence bojů
- Chybí dabing
- Nezaujme každého

Další přírůstek do ceněné a oblíbené RPG série Shin Megami Tensei. Jak už to bývá, půvab má hlavně pro těžké japanofily s velkou dávkou trpělivosti.

Speciál 2007

jak na počítač

Pomocník pro práci s počítačem, bez kterého se neobejdete

64 návodů pro kancelářské programy

48 stran postupů pro Windows a počítačové doplňky

278 stran s nejlepšími návody srozumitelnými i pro úplné začátečníky

700 MB přibaleno CD s nejoblíbenějšími programy

- kancelářský balík ZDARMA
- skvělé animované videokurzy na CD

Vše jen za **199 Kč**

V prodeji na stáncích od 5. dubna

HRY ZA PAKATEL!

Recenze budgetových titulů

TEKKEN 4

Bojovky jsou specifickým žánrem, v němž o přízeň hráčů bojují prakticky jen zavedené série. Každá má něco specifického, své přednosti i slabiny. Tekken 4 byl ze všech nejlíbivější a také nejhranější, což ovšem neznamená, že byl nejlepší. Vzhledem k technologickému pokroku už dnes z grafiky hry na zadek nesednete. Nabízí však docela solidní standard, který doplňují povedené zvuky a hudba.

Co tedy stojí za relativně nízkým hodnocením? Minimum invence. Takřka stejné postavy, stejné chvaty, stejné herní módy… Několik novinek v čele s boxerem Foxem, který místo kopů disponoval skvělými úhybnými manévry, nemohlo zastřít takřka nulové změny od předchozích dílů. Hra má ale jednoznačně co nabídnout. Například Story mód, který vás uvěřitelným způsobem pomocí animací a komentářů uvede do „děje" každého souboje. Na druhou stranu, pokud budete soupeřit proti lidskému protivníkovi, asi brzy přijdete na tradiční neduh série – nevyváženost jednotlivých bojovníků.

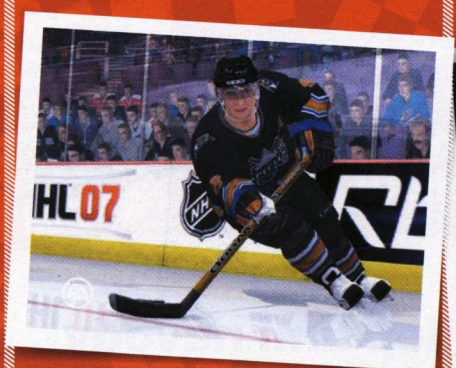
[Platforma] PS2 **[Žánr]** Bojovka **[Výrobce]** Namco
[Vydavatel] Namco **[Rok vydání]** 2002
[Lokalizace] Není **[Cena]** 599 Kč

7,0

NHL 2K7

Loňský rok byl pro mnohé sportovní fandy rokem kompromisů. Příchod konzolí nové generace postavil vývojáře před mnohá dilemata a tvůrci se bohužel rozhodli často stejně – ohromit hráče verzí pro nové platformy a „pak taky nějak spatlat konverzi pro ten zbytek". Stalo se to v případě NHL 07 a stejné „neduhy" má jeho konkurent ze stáje 2K Games. Změn zkrátka není mnoho, a tak hra víceméně připomíná předchozí ročník.

I ona vám nabídne zajímavý zážitek, který mnozí považují za hokejovější než u EA. Ve hře například ovládáte bruslení dozadu, můžete lépe nastavovat taktiku a třeba i přikázat svým spoluhráčům, aby vás zbavili otravného protivníka. Nejdůležitější změnou oproti předchůdci je asi kamera, která je v novém díle mobilnější a při dramatických momentech automaticky přibližuje pohled na vřavu, která vznikla například před brankovištěm. Kromě tradičních bojů o Stanley Cup s kompletně licencovanými týmy a hráči si užijete zábavu i u různých miniher a hříček určených pro multiplayer.



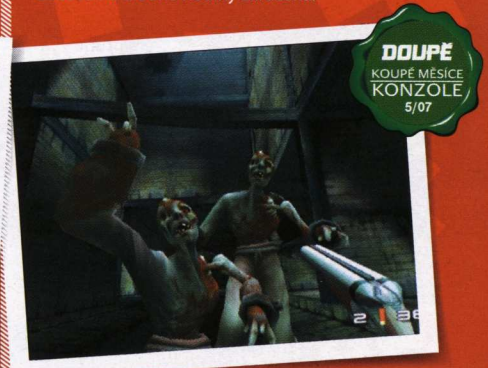
[Platforma] PS2 **[Žánr]** Sport
[Výrobce] 2K Sports **[Vydavatel]** Cenega
[Rok vydání] 2006 **[Cena]** 899 Kč

8,2

TIMESPLITTERS 2

Existují určité nálepky, kterých se těžko zbavíte. Zde však nechci uvést do Doupěte jednoho kontroverzního ministra a jeho problémy s menšinami, zůstaneme hezky u her. Myslíte si, že na konzolích nemohou dobře fungovat akční hry z pohledu vlastních očí? To jste asi nehráli Timesplitters! Komiksovým designem disponující hra se opírá o tradiční zápletku člověk vs. zlí ufoni, kteří (* nehodící se škrtněte) chtějí ovládnout svět/zbavit princeznu nevinnosti/zrušit výrobu čokoládových tyčinek. Co byste to byli za hrdinu, kdybyste se jim v tom nepokusili zabránit?

Hra je skvělá už proto, že nabízí stejně velkou porci zábavy v singleplayeru i v multiplayeru. Příběh vás zavede do mnoha různých časových období, kde bojujete proti rozličným nepřátelům. Zatímco boj v sibiřské základně připomíná spíš Metal Gear, přestřelky kolty na Divokém západě nebo v mafiánském Chicagu přinášejí zcela odlišný zážitek. Kromě toho zde máme neméně hutný mulitplayer se 100 rozličnými postavami a speciálními lokacemi. Nechybí ani kooperativní hra více hráčů nebo speciální mód Challenge. Zábava na dlouhé hodiny zaručena!



DOUPĚ KOUPĚ MĚSÍCE KONZOLE 5/07

[Platforma] PS2 (Xbox, GC) **[Žánr]** Akce
[Výrobce] Free Radical Design **[Vydavatel]** Cenega
[Rok vydání] 2002 **[Cena]** 499 Kč

8,6

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Vzdoroval ostrému skandinávskému větru, příště chce raději do

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

Solidní akce z prostředí Falllouta, která však nemá mnoho společného se svými předchůdci.
[PS2 (Xbox, GC)] [Cenega] [799 Kč]

NHL 06, FIFA 06, NBA LIVE 06

EA zlevňuje předloňskou edici svých sportovních her.
[PS2] [EA] [799 Kč]

CARS

Závodní hra pro děti na motivy úspěšného animovaného filmu. Bohužel v angličtině (pouze PC verze je česky).
[PS2 (PC, PSP)] [Walt Disney] [799 Kč]

BONUS ZONE

Pro ty, co chtějí víc

HONZA MORKES
zástupce šéfredaktora

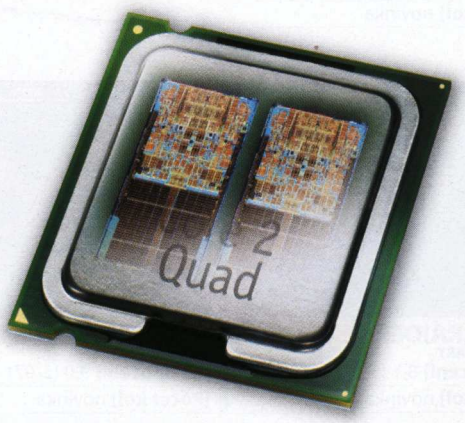
OPRAVDOVÁ STRATEGIE!

Řekněme si upřímně, že mnozí zástupci žánru strategií si toto jméno příliš nezaslouží (pokud tedy nepočítáte za vrchol strategického umění výrobu dvaceti nejsilnějších jednotek a jejich následné vyslání na nepřátelskou základnu). Jenže ono je občas náročné přijít na chuť hře, která po vás vyžaduje dokonalou znalost všech jednotek, důkladné zkoumání terénu a schopnost tyto informace zkompilovat a využít šancí, které se v nadcházející bitvě nabízí.

Chce to jistotu, záruku, že když věnujete titulu hodiny svého času, nebudete toho litovat. A právě ta se Steel Panthers přichází! Léta ověřený koncept vypilovaný nadšenou fanouškovskou komunitou, stovky a stovky bitev, jednotky zpracované do nejmenších detailů. Zkrátka OPRAVDOVÁ STRATEGIE! Pokud si na ni troufáte, najdete ji v plné verzi na našem DVD.

A K ČEMU MI TO VLASTNĚ BUDE?

Technologický pokrok je motorem druhu zvaného homo sapiens sapiens. Stále zkoumáme něco nového, vynalézáme, ulehčujeme si životy tisícem a jedním způsobem, abychom se ještě více mohli specializovat a soustředit se jen na „ten svůj obor". Ostatně my hráči si nemusíme nic vysvětlovat – stačí se podívat na počítač starý deset let a víme svoje (pokud jej tedy na té skládce odpadu ještě poznáte). Nové next-gen efekty a možnosti vyplývající z dosud nepoznaného výkonu jsou ohromující, na druhou stranu není všechno zlato, co se třpytí. Toužíte po čtyřjádrovém procesoru? Všechno s ním bude určitě rychlejší a maximální detaily každé hry budou jedinými limity vizuálního zážitku... Nebo to tak není? Doupě vám prozradí, co od nejnovějšího závanu moderny čekat.



90 HITPARÁDY
NEJPOPULÁRNĚJŠÍ HRY U NÁS I VE SVĚTĚ

91 KVIZ:
OTESTUJTE SVÉ ZNALOSTI! JSTE ROZENÝ CHEATER?

92 ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK
VŠE, CO JSTE POTŘEBOVALI VĚDĚT O HALF-LIFE 2

95 NOSTALGIE: THEME HOSPITAL
VZPOMÍNÁME, ALE NEPOHŘBÍVÁME!

96 NAOSTRO: ANDREJ DULA, SONY
VY SE PTÁTE, HERNÍ OSOBNOST ODPOVÍDÁ

98 FREEHRY
TY NEJLEPŠÍ HRY ZADARMO

99 HRY NA MOBIL
BAVTE SE I V AUTOBUSE!

100 HRÁČŮV RÁDCE – ZÁCHRANÁŘEM SNADNO A RYCHLE
VYBÍRÁME NEJLEPŠÍ HRY HISTORIE

101 BLOG
MODERNÍ OBSAH NA TRADIČNÍM MÉDIU

102 HW NEWS
MODERNÍ TECHNOLOGIE, KTERÉ ZAUJALY REDAKCI

104 QUADCORE VS. HRY
MÁ ČTYŘJÁDROVÝ PROCESOR PRO HRY VÝZNAM?

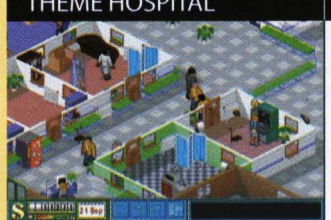
105 TEST: LOGITECH CORDLESS DESKTOP MX5000 LASER
MODROZUBÁ ELEGANCE

106 TEST: STŘET GENERACÍ (DX9 VS. DX10)
RADEON X1950 PRO VS. GEFORCE 8600 GTS

108 LISTÁRNA
VAŠE NÁPADY, DOTAZY, PŘIPOMÍNKY I... RECENZE

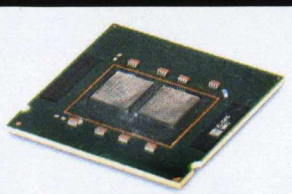
110 OBSAH CD/DVD
CITY OF HEROES, STEEL PANTHERS A DVA ROČNÍKY DOUPĚTE

[95] NOSTALGIE: THEME HOSPITAL



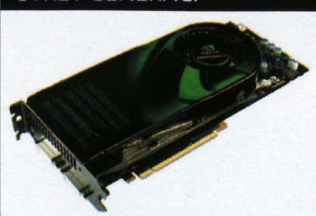
I v nemocnici může být zábava!

[104] QUADCORE VS. HRY



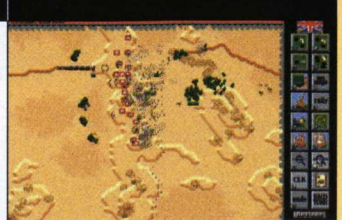
Jsou čtyři jádra k něčemu?

[106] TEST: STŘET GENERACÍ



Je lepší koupit si dnes DX10 kartu?

[110] STEEL PANTHERS



Říkáte si stratég? Tak to dokažte!

HITPARÁDA

CO HRAJÍ ČTENÁŘI DOUPĚTE

HLASUJTE A VYHRAJTE DVOULETÉ PŘEDPLATNÉ DOUPĚTE S DVD!

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL (A)

[Hodnocení] 8,0 (4/07)
[Počet kol] 1
[Hlasů] 27,7 %

OBLIVION: SHIVERING ISLES (B)

[Hodnocení] 8,5 (4/07)
[Počet kol] 1
[Hlasů] 23,1 %

GOTHIC 3 (C)

[Hodnocení] 8,1 (10/06)
[Počet kol] 7
[Hlasů] 17,3 %

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR (D)

[Hodnocení] 9,0 (12/06)
[Počet kol] 5
[Hlasů] 16,4 %

LOTR ONLINE (E)

[Hodnocení] 8,0 (5/07)
[Počet kol] novinka

SPIDER-MAN 3 (F)

[Hodnocení] 7,3 (5/07)
[Počet kol] novinka

VYŘAZENÍ

5. JADE EMPIRE – 5,0 %
6. COMMAND & CONQUER: TIBERIUM WARS – 4,2 %
7. RESIDENT EVIL 4 – 3,0 %
8. GOD OF WAR 2 – 2,9 %
9. BURNOUT DOMINATOR – 0,4 %

VÝHERCE Z MINULÉHO ČÍSLA:
JIŘÍ PETRÁK

DAWN OF MAGIC (G)

[Hodnocení] 6,2 (5/07)
[Počet kol] novinka

TOMB RAIDER (H) ANNIVERSARY

[Hodnocení] 8,1 (5/07)
[Počet kol] novinka

RATCHET AND CLANK: (I) SIZE MATTERS

[Hodnocení] 9,0 (5/07)
[Počet kol] novinka

DOUPĚ DODÁVÁ:

Změna na prvním místě! Matador Gothic 3 sice ze žebříčku nevypadl, ale jeho pozice je mnohem slabší než kdy dřív. Aby také ne, když získal kvalitní konkurenty v podobě Stalkera nebo Shivering Isles. Uvidíme, jak s tímto pořadím zamíchá virtuální Středozemě.

NÁVOD, JAK HLASOVAT:

■ Hlasovat o nejlepší hru tohoto čísla Doupěte můžete jednoduše a pohodlně pomocí SMS na telefonní číslo 903 33 10 ve tvaru SOU mezera D029 mezera písmeno vámi vybrané hry mezera jméno mezera příjmení mezera adresa. **Příklad: SOU D029 D Adam Novák Brnenska 405 Praha 4 101 00.**

■ Cena SMS je 10 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

■ Uzávěrka vašich hlasů je **22. května 2007**. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce předplatného a výsledky ankety vyhlásíme v příštím čísle.

AUSTRÁLIE, VŠECHNY PLATFORMY (16. 4. – 22. 4.)

1. Diddy Kong Racing DS
2. TMNT
3. Command & Conquer 3: Tiberium Wars
4. Resistance: Fall of Man
5. World of Warcraft
6. MotorStorm
7. World of Warcraft: The Burning Crusade
8. Ricky Ponting International Cricket 2007
9. The Sims 2: Seasons
10. Animal Crossing: Wild World

Zdroj: Gamespot

NĚMECKO, PC (16. 4. – 22. 4.)

1. Command & Conquer 3: Tiberium Wars
2. Command & Conquer 3: Kane Edition
3. World of Warcraft
4. World of Warcraft: The Burning Crusade
5. The Sims 2: Seasons
6. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
7. LOTR Online: Die Schatten von Angmar (RPG)
8. CounterStrike: Source (Action)
9. The Sims 2: Party-Accessiires (Simulation)
10. Counter-Strike 1 Anthology

Zdroj: Freenet.de

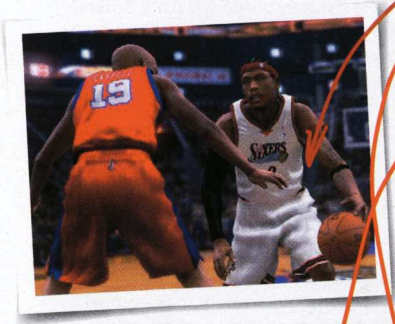
USA, PC (15. – 21. 4.)

1. Command & Conquer 3 Tiberium Wars
2. World of Warcraft: The Burning Crusade
3. World of Warcraft
4. The Sims 2: Celebration Stuff
5. The Sims 2 Seasons
6. The Sims 2
7. The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar
8. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles
9. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
10. The Sims 2: Pets

Zdroj: Gamespot

STARÁ DOBRÁ ANGLIE

1. Mezi nejprodávanější hry se docela překvapivě dostalo několik sportovních titulů v čele s basketbalovým simulátorem NBA 2K7 pro PS3. Že by vliv vrcholícího play-off NBA?



NEJPRODÁVANĚJŠÍ HRY V BRITSKÉM INTERNETOVÉM OBCHODĚ PLAY

1. NBA 2K7 (PS3)
2. The Elder Scrolls IV: Oblivion (X360)
3. The Elder Scrolls IV: Oblivion (PS3)
4. Joytech Wii Power Station (Wii)
5. LOTR Online: Shadows Of Angmar (PC)
6. NHL 2K7 (PS3)
7. Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas (X360)
8. Fight Night Round (X360)
9. Cooking Mana (DS)
10. Command & Conquer 3: Tiberium Wars Kane Edition (PC)

Zdroj: Play

2.+3. Oblivion táhne i po více než roce. Majitelé PS3 si sice výletu do Cyrodiilu užívají nově, na Xboxu 360 je však hra k dispozici bezmála rok. Přesto je stále úspěšná. Datadisk Shivering Isles kupodivu v žebříčku chybí.

5. Konkurence pro World of Warcraft je tu! Jak dlouho virtuální Středozemi vydrží nadšení zákazníků? Na přelomu dubna a května tvořili příznivci LOTR Online pátou nejpočetnější nákupní skupinu. Na serverech bude určitě plno.

Kvíz

JSTE ROZENÝ CHEATER?

1 **NOTORICKÝ KÓD IDKFA ODEMYKAJÍCÍ VŠECHNY ZBRANĚ VE HŘE DOOM PŮVODNĚ ZNAMENÁ:**
a) id Killer, Frenetic, Armageddon
b) id Kentucky Fried Antilope
c) id Killer Fucking Arsenal
d) Interakční diagram krocení fanatických antikristů

2 **V LEGENDÁRNÍM RPG DIABLO VEŠEL VE ZNÁMOST CHEAT ZAJIŠŤUJÍCÍ:**
a) Nekonečno životů, many a lektvarů
b) Svléknutí hlavní postavy lučištnice až na plátové spodní prádlo
c) Tančení závěrečného bosse
d) Duplikování předmětů při průchodu městským portálem

3 **VE KTERÉ HŘE JSTE MUSELI ZAHRÁT NA PIÁNO ZNÁMOU ZNĚLKU, ABYSTE OBDRŽELI NEJSILNĚJŠÍ ÚTOK PRO JEDNU Z HLAVNÍCH POSTAV?**
a) Final Fantasy VII – Tifa Lockheart; level 4 limit break za melodii Highwind
b) Quake – bezejmenný hrdina; motorová pila za přehrání ódy na namazaný řetěz
c) Knights of the Old Republic – robot HK-47; zápalná olejnička
d) Metal Gear Solid – Solid Snake; smrtící pravý hák za americkou hymnu

4 **KROK DOPŘEDU, KROK DOZADU, OTOČIT SE TŘIKRÁT KOLEM SVÉ OSY A SKOČIT DOPŘEDU. DO KTERÉ HRY TENTO CHEAT PATŘÍ?**
a) Dancing Simulator 2006
b) Arkanoid
c) Série Tomb Raider
d) Gothic 3

5 **Z JAKÉ HRY JE A K ČEMU SLOUŽIL CHEAT „GLITTERING PRIZES"?**
a) The Elder Scrolls: Oblivion – z oblohy začaly pršet zlaťáky
b) Warcraft II: Tides of Darkness – extra peníze do cheaterovy kapsy
c) Sim City 2000 – zlevnění zboží na vietnamských tržnicích
d) Europa Universalis III – zničení nepřítele bombardováním plnými měšci

6 **NESMRTELNOST V AKČNÍCH HRÁCH BÝVÁ OZNAČOVÁNA JAKO:**
a) God mód
b) Santa Klaus mód
c) Bill Gates mód
d) Relax mód

7 **JAK SE JMENOVALA KONTROVERZNÍ MODIFIKACE HRY GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS SE SEXUÁLNÍM PODTEXTEM?**
a) Tequila Mod
b) Ice Tea
c) Lemon and Sugar
d) Hot Coffee

8 **JAK SE NAZÝVÁ CHEAT, KTERÝ HRÁČI VE 3D HRÁCH DOVOLÍ PROCHÁZET ZDMI?**
a) No-Collision
b) No-Clip
c) Antikolizní fluktuační gizmo
d) Pneumatické kladivo mark II

Správné odpovědi: 1c, 2d, 3a, 4c, 5b, 6a, 7d, 8b

ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK HALF-LIFE 2

Druhý Half-Life bývá právem označován za jednu z nejlepší her všech dob. A to i přesto, že od jeho vydání uplynul již nějaký ten pátek. Pokud jste i vy propadli jeho kouzlu a rádi byste si prožitek z této hry ještě prodloužili, je pro vás určen aktuální rozšířený zážitek. V něm si posvítíme na všechny možné a nemožné módy, osvětlíme si některé triky a kromě jiného také poradíme, jak ze hry vytáhnout maximum, aby šlapala na nejvyšší detaily. Pevně se posaďte, boj o holý život právě začíná!

RADY A TIPY PRO PŘEŽITÍ

1. Používejte úkroky a běhání. Snižujete tak podstatně šanci, že budete zasaženi.

2. Poznejte svého protivníka! Každý nepřítel se liší nejen vzhledem, ale i rychlostí, způsobem útoku a inteligencí. Každý má silnou stránku, ale i slabiny. Najděte je a využívejte! Například pro lidské protivníky znamená jedna či dvě rány do hlavy smrt.

3. Dvakrát měř, jednou řež aneb.nepalte jako zběsilí. Naopak vyčkejte, v klidu zaměřte a střílejte po dávkách, když máte čas. Na malé cíle, jako je Scanner, Manhack či Headcrab, je navíc škoda munice, využijte páčidlo nebo Gravity Gun.

4. Ukládejte hru pokaždé, když jste absolvovali těžší přestřelku, nebo když tušíte, že se brzy něco semele. Je lepší mít hru uloženou vždy co nejblíže, než procházet delší úsek celý znova.

5. Používejte rebely ve vaší jednotce, které získáte v pozdější fázi hry. Stisknutím „C" je můžete poslat kamkoliv. Pokud zemřou, nevadí. Potkáte další, kteří se k vám přidají.

6. Nedaří-li se vám skákání v bugině a vždy se vybouráte, použijte turbo (Shift). Pozor však na horší ovládání během zrychlení.

7. Všímejte si drobností. Hra je plná tajných míst s municí a lékárničkami (většinou je poblíž žlutý znak lambda). Když budete opravdu pozorní, uvidíte i G-Mana, a to hned několikrát. Přesný počet znají jen autoři, ale daných míst je přibližně 10.

PRŮVODCE HROU

Zasekli jste se v některém místě hry a nevíte si rady? V tom případě by se vám mohl hodit průvodce hrou, který najdete na našem sesterském serveru Doupě.cz. K článku se dostanete jednoduchým opsáním čísla 109303 do vyhledávacího políčka.

FINÁLE BEZ PRÁCE

Pokud byste si rádi zopakovali grandiózní finále hry a prošli si závěrečný level, nemusíte nutně procházet hru ani používat cheaty. Stačí si totiž do adresáře se hrou nakopírovat uložené pozice, které najdete na našem DVD. Díky nim se přesunete až na závěr.

DOUPĚ
Modifikace a savy najdete na DVD 5/07

CHEATY

Obdivovatelé Mirka Dušína nechť odvrátí zrak a následující řádky nečtou. Podvádět se sice nemá (ano, je to nečestné a nesportovní), ale občas se i sebelepší hráč dostane do úzkých, odkud je třeba si nějakým způsobem pomoci. A přesně v tomto okamžiku přicházejí na řadu cheaty. Pomocí nich můžete také vyvolat různé skryté funkce, které do hry zabudovali autoři pro účely jejího testování.

Pro aktivaci cheatů ji musíte spustit s parametry **../hl2.exe -console**. Potom můžete kdykoliv ve hře vyvolat konzoli klávesou **[~]**, do níž můžete zapsat některý z následujících příkazů:

god – nesmrtelnost

buddha – doplní zdraví

impulse 101 – všechny zbraně

notarget – hráč je neviditelný pro ostatní postavy

noclip – procházení stěnami

maps – zobrazí map list

developer # – zapne vývojářský mód (0–vypnuto, 1–zapnuto, 2–podrobně)

+mlook – zapnuté pohyby myši

hud_quickhelp/text? 1 – zobrazí zaměřovač

viewmodel_fov # – nastaví velikost zbraně (výchozí hodnota 54)

cl_drawhud 1 – zapnutí/vypnutí zdraví HUD

cl_enablehud 1 – navrátí HUD ON

cl_showfps 1 – zobrazí počet FPS ve hře

sv_gravity # – nastaví gravitaci (výchozí hodnota 800)

sv_stopspeed # – nastaví minimální rychlost zastavení

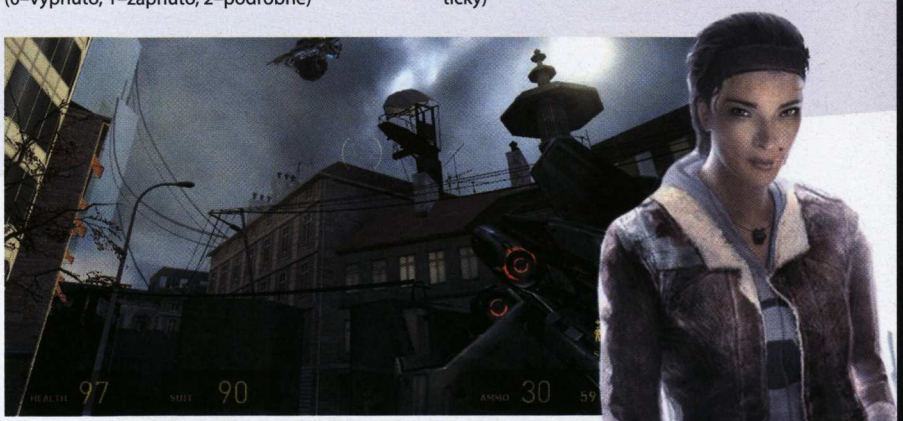
sv_bounce # – nastaví odrážení objektů při kolizích

sv_maxvelocity # – nastaví max. rychlost pohybu objektů na #

sv_waterdist # – nastaví vertikální pohled, když jste blízko vody #

air_density # – změní hustotu vzduchu

mat_numtextureunits # – nastavení množství textur (při hodnotě „0" se hra nastaví automaticky)

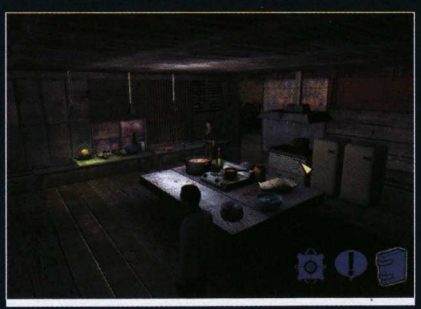


Michal Acler, vedoucí DVD přílohy
Maniakální šílenec s nedostatkem volného času

MODIFIKACE

THE LOST COAST

Naprosto základní povinnost pro všechny majitele Half-Life 2 a nadupaných počítačů. Jedná se o oficiální přídavek přímo z dílen Valve, na kterém vývojáři demonstrovali možnosti dnešních grafických karet a hráčům rozšířili požitek z původní hry. Jestliže tedy vaše karta podporuje HDR (High-Dynamic Range Lighting), na nic nečekejte a hru si ze Steamu stáhněte. Ačkoliv je hodně krátká a její herní doba se pohybuje kolem 15 minut, rozhodně za ten zážitek stojí.



SHANTYTOWN

Shantytown je totální konverzí Half-Life 2, která z původně akční hry učiní adventuru. A nikoliv žádnou akční, ale pěkně point-and-click! Zní to neuvěřitelně, že? Lehce pohádkový příběh vás zavede do budoucnosti, kdy se Země ocitá na pokraji zkázy z důvodu rozšiřování džunglí s jedovatými houbovitými plísněmi. Hlavní hrdinkou, která by měla celý problém vyřešit, je mladá vynálezkyně Ellie. S ní se na nelehkou, leč dobrodružnou cestu vydá létající robůtek jménem T.E.D., který ji doprovází, kamkoliv se hne. Jestliže máte rádi neotřelé adventury, rozhodně se vyplatí vyzkoušet.

TOP3

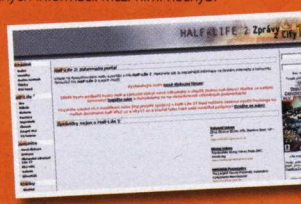
STRÁNKY, KTERÉ SI NESMÍTE NECHAT UJÍT

Ačkoliv jsme se vám v našem malém speciálu snažili nabídnout maximum, rozsah Doupěte není nafukovací a na spoustu věcí se nedostalo. Jestliže vás Half-Life 2 chytil natolik, že byste rádi ještě víc, není nic snazšího než navštívit některou z fanouškovských stránek:

ZPRÁVY Z CITY 17

WWW.HALF-LIFE2.CZ

Zprávy z City 17 jsou jednou z největších českých stránek věnovaných hře Half-Life 2. Stejně jako v případě konkurentů, i tady se aktuálnost postupně zhoršuje, ale přesto tu najdete spousty užitečných informací. Mezi nimi nechybí detaily o hře, popisy hlavních postav, nepřátel nebo zbraní. Hodně rozsáhlý je zde i seznam modifikací, kterých mají autoři v databázi bezmála čtyři stovky! Samozřejmostí je pak i diskusní fórum, na kterém to žije i k dnešnímu dni.



- pěkný design, spousta modifikací, opravdu komplexní
- neaktuální, místy lehce nepřehledné

SVĚT HALF-LIFE 2

WWW.HL2.CZ

Jedním z mála aktuálních webů přinášejícím novinky ohledně dění okolo Half-Life 2 je Svět Half-Life 2, který si drží vysokou latku v množství publikovaných informací o hře již od dob před jejím vydáním. Na webu nechybí povinný obsah v podobě informací o hře, její historii, nepřátelích, zbraních a dalších serepetičkách. Potěší vás určitě i diskuse. Ty ovšem trpí malým počtem členů, což je trochu škoda. Zajímavostí webu je skutečnost, že jeho autoři inicializovali založení občanského sdružení City 17, do něhož se může připojit každý fanoušek Half-Life 2!

- stále aktuální, občanské sdružení City 17
- až příliš jednoduchý design, ne moc přehledné

HL-ZONE

WWW.HLZONE.CZECHGAMER.COM

Ačkoliv HL-Zone vypadá po stránce vzhledu minimálně o dvě třídy níže, než výše prezentovaná konkurence, nenechte se tím oklamat! Jedná se o takové malé ošklivé káčátko, jehož potenciál tkví především v tom, že si autoři vzali na paškál celou sérii Half-Life a najdete tu informace o všech doposud vydaných hrách a datadiscích celé série, dvojku nevyjímaje. Ke každé hře najdete přiměřené množství informací, byť by jich mnohde mohlo být více. Stránka byla ještě donedávna aktualizovaná, nicméně autor ji zastavil a čeká s dalšími novinkami až na příchod Episode Two.

- informace o všech hrách ze série, tutoriály
- nepříliš pěkný vzhled, chybí diskusní fóra

DALŠÍ WEBY O HALF-LIFE 2, KTERÉ STOJÍ ZA NÁVŠTĚVU:

- hl2.hotgames.cz
- www.alliancze.org/half-life2
- half-life2.com
- www.halflife2.net

ECLIPSE

Modifikace nazvaná Eclipse je jen další ukázkou toho, nakolik se dá s původním enginem Half-Life 2 pracovat. V tomto případě se totiž jedná o totální konverzi, která původní hru přeměňuje na úchvatnou akci z pohledu třetí osoby. V ní se vtělíte do role mladé kouzelnice Violet, která musí prošetřit okolnosti týkající se zmizení jejího otce. Eclipse je zkrátka a jednoduše od každého něco – nabídne trochu fantasy, lehce tajemna, sem tam potrápíte mozek a dostane se vám i ryzí akce.

LEONS

Singleplayerových epizod pro Half-Life 2 je jako máku a jednou z těch kvalitnějších je i modifikace nazvaná Leons. Jedná se o balík 4 na sebe navazujících map, jejichž dohrání vám dle tvrzení tvůrců zabere přibližně 2 hodiny. Hlavní dějová linka se točí okolo podivné elektrárny, k níž se musíte probojovat skrze zubožené město a následně ji i zničit. Úkol to však nebude vůbec jednoduchý, protože do cesty se vám připlete spousta nástrah.

MINERVA

Pořád se něco děje. Přesně takový by mohl být podtitul singleplayerové modifikace s příznačným názvem Minerva, která nabízí zhruba půlhodinovou zábavu. Ta je doslova našlápnuta akcí a hutným příběhem s několika překvapeními. Jen houšť podobných módů, jelikož je na něm pěkně vidět, jak si s ním autor krásně vyhrál a vše se snažil dotáhnout do nejmenších detailů.

TIM COOP

Režim kooperace bývá vůbec tím nejzábavnějším, co mohou dnešní hry nabídnout. Tim Coop vám sice nenabídne možnost projít původní Half-Life 2 a navštívit všechny známé lokace, naservíruje vám ale porci zcela jiných map z důvěrně známého městského prostředí, které můžete po boku svých přátel projít. O výtečnou zábavu bude zcela jistě postaráno!

GARRY'S MOD

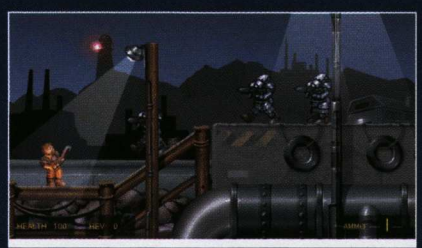
Jestliže byste hledali to nejbizarnější, co pro Half-Life 2 kdy vzniklo, Garry's Mod by byl horkým kandidátem na absolutního vítěze. Díky této modifikaci si totiž můžete různě hrát s fyzikou, blbnout s předměty (např. házet si s melouny, přidávat věcem proudové motory), měnit chování těl jednotlivých charakterů (např. brutální změny mimiky) a spoustu dalších věcí. Tohle si prostě musíte vyzkoušet na vlastní kůži!

HALF-LIFE 2 SOURCE RACER

Závody vznášedel v enginu Half-Life 2? Proč ne! Autor této modifikace by za tak zajímavý nápad měl dostat ocenění, jelikož zápolení je neskutečně zábavné, zvláště pokud máte v okolí své kamarády a pustíte se do křížku s nimi. S vaším vznášedlem musíte porazit všechny soupeře, můžete přeskakovat překážky a dokonce čas od času použít nitro pro zrychlení. Pro příznivce rychlosti absolutní povinnost.

HL2 MAPPACK

Pokud se vám nechce zvykat na nic nového a chcete umocnit požitek z původní hry, můžete si otevřít obsáhlý archiv s více jak stovkou map a nahrát si je do adresáře se hrou. Některé z nich jsou určeny pro singleplayer, jiné zase pro deathmatch v multiplayeru. Každému, jak je libo.



HALF-LIFE 2D

Half-Life 2D neboli Codename: Gordon je projekt dvou fanoušků původní hry, kteří se rozhodli svůj oblíbený titul převést do podoby plošinové hry. Ovšem samozřejmě se vším všudy! Tím pádem nebudete ochuzeni o všechny zbraně, narazíte na důvěrně známé nepřátele, osaháte si nejeden vehikl a vůbec se tu budete cítit jako doma. To vše ve dvou rozměrech a se spoustou zábavy. Podle některých je totiž tato hra mnohem návykovější, než její vzor. To ostatně můžete posoudit sami…

nostalgie

THEME HOSPITAL

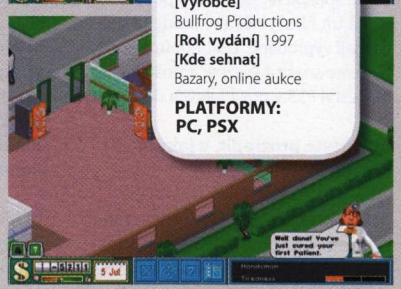
Tycoonů, různých sim her a dalších budovatelských strategií vyšly už celé kopy. Za ty roky jste se mohli stát dopravním magnátem (Transport Tycoon), starostou města (Sim City) či třeba ředitelem věznice (Prison Tycoon), zábavního parku (Theme Park), mraveniště (Sim Ant) a bůh ví čeho ještě. Vlastně i tu roli boha jste si mohli střihnout – třeba v Black & White. Jeden se pomalu bojí, kdy se objeví nějaký Doupě Tycoon či Theme Doupě, v němž se budete starat o vlastní herní časopis se vším, co k tomu patří.

Ať už se jedná o hledání nových autorů podle toho, kdo ve slově banán stvoří nejméně pravopisných chyb (pod deset je místo jisté), jejich následné bičování při pozdním odevzdávání článků, drcení prstů za každou hrubku, lámání médií s onlinovkami, kterým nebozí pisálci momentálně propadli, či třeba posílání výhružných dopisů konkurenci nebo dokonce strkání koňských hlav do postelí jejich šéfredaktorů. Přidejte si vybírání úplatků v podobě luxusních dovolených, povolných dívek a drahých závoďáků, odrážení útoků nadšených fanoušků a máte život šéfredaktora v kostce a design dokument ke hře, po jejímž zhlédnutí si Peter Molyneux s Willem Wrightem půjdou smutně hledat práci na veřejných záchodcích. Anebo taky ne.

S Theme Doupě bychom zřejmě díru do herního světa neudělali, ovšem borcům z Bullfrogu se před lety povedla trefa do černého s budovatelskou strategií z na první pohled podobně neatraktivního prostředí. Jen si to přiznejme, kdo by se chtěl starat o nemocnici se vším tím vlezlým pachem dezinfekce, nemocnými, přísnými sestrami, uniformním prostředím, nechutným jídlem a vlastně vším, co je s takovou nemocnicí běžně spojováno. Theme Hospital na to šel od lesa a špitální téma obohatil o bohatou porci výtečného humoru.

Hlavní prvky stály na pevných základech budovatelských strategií, starali jste se o svůj objekt zájmu (v tomto případě nemocnice), aby co nejlépe prosperoval a nechal za sebou jen samé šťastné lidičky (v tomto případě pacienty, nejlépe živé). Stavěli jste recepční stoly, ordinace, chirurgické sály, lůžková oddělení, lékárny a spoustu dalších potřebných zařízení. K tomu jste najímali studované doktory, starostlivé sestry a šikovné údržbáře, aby vše klapalo jako na drátkách a pacienti se v nemocnici cítili dobře a rychle a s odbornou péčí se zbavili všech svých obtíží. Třeba komplexu Elvise Presleyho, chronické neviditelnosti, nafouklé hlavy či jazyku až na vestě (žádná metafora). Říkal jsem přeci, že Theme Hospital slavil úspěchy díky svému humoru, ne?

V kombinaci s velmi milým grafickým zpracováním a chytlavou hratelností se jednalo o hru, která dokázala okouzlit každého. Theme Hospital se neutápěl ve zbytečných tabulkách s myriádami různých čísel, vše bylo naprosto jasné a přehledné, ale přesto vůbec ne ploché. Čím dále jste se ve hře dostávali, tím víc nových možností a úkolů se vám odemykalo, ať už se jednalo o nová lékařská oddělení, výzkum či kvalitnější personál. Přesně to je ukazatel kvalitní budovatelské strategie, dokáže bavit desítky a desítky hodin, znovu a znovu, aniž by se začínal vkrádat pocit stereotypu. Theme Hospital patří mezi takové hry, které navíc zdobil originální a hlavně precizně zpracovaný nápad. Díky tomu se jedná o klasiku, jenž dokáže zajmout hráče i dnes. Co na tom, že nabízí jen archaické rozlišení 640 × 480?



INFO

[Žánr]
Budovatelská strategie
[Výrobce]
Bullfrog Productions
[Rok vydání] 1997
[Kde sehnat]
Bazary, online aukce

PLATFORMY:
PC, PSX

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Brain sector not found. Abort? Retry? Fail?

KONKURENCE PRO THEME HOSPITAL?

Spousta fanoušků toužila a stále touží po druhém dílu, ovšem zatím nebyly jejich prosby vyslyšeny. Možná se tak stane v podobě hry Hospital Tycoon od tvůrců Deep Red Games. Ti už mají s tímto žánrem zkušenosti, za všechny uveďme poměrně sympatický Beach Life. Hospital Tycoon na první pohled čerpá ze svého vzoru, celá hra není brána vážně, postavy upoutají pozornost svým komiksovým vzhledem. Zda se dočkáme kvalitního nástupce, či jen laciné kopie, se uvidí už letos v létě. Prozatím se můžete podívat na domovskou stránku hry na adrese www.codemasters.com/hospitaltycoon.

ANDREJ DULA
Sony Czech/Slovakia

NAOSTRO

ČTENÁŘI NAOSTRO

Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá. V tomto čísle do horkého křesla usedl Andrej Dula, marketingový manažer Sony.

[?] Máte už potvrzená první čísla prodejů Playstationu 3 v České republice? Jste s nimi spokojeni?

[!] S čísly prodejnosti Playstation 3 jsme velice spokojeni. Už pár dní po uvedené na trh hlásily některé prodejní sítě, že mají vyprodáno. Do budoucna se budeme snažit zabezpečit dostatečné množství PS3 v pravidelných dodávkách.

[?] Můžete prozradit, v jakých řádech se pohybují?

[!] Samostatná čísla pro Českou republiku nebudu komentovat. K dispozici jsou prodejní výsledky za celou Evropu (800 tisíc za cca tři týdny – pozn. redakce).

[?] Cena v ČR je nakonec nižší, než se očekávalo (16 990 Kč). Vedl se o ni ve společnosti velký boj?

[!] Cena je určitě příznivá, zvláště s ohledem na všechny funkce, které PS3 má, a to ocenili i první zákazníci. Myslím, že je nastavená správně a žádné interní boje se na toto téma nevedly.

[?] Mnohé jistě zamrzela omezená zpětná kompatibilita titulů nezařazením „Emotion enginu" z PS2. Kolik her je nyní zpětně kompatibilních a jak se toto číslo změní do konce roku?

[!] Momentálně je to víc jak 70 % titulů. Postupně ještě přibudou hry z PS2, které budou hratelné na PS3, ale momentálně se zdroje v rámci Sony soustřeďují spíše na vývoj novinek na PS3, než na dohánění zpětné kompatibility.

[?] Většina titulů se v současnosti pohybuje v cenovém pásmu 1 699–1 799 Kč. Dočkáme se v blízké době podstatnější slevy „nejstarších" titulů? Kolik by mohly s odstupem času stát?

[!] Oblíbená edice Platinum pro PS2 a PSP existuje a ceny her v této edici jsou pro Českou republiku příznivější. Hry na PS2 lze sehnat za 500 Kč a na PSP už od 749 Kč. O dalším zlevňování PS2 her zatím neuvažujeme, PSP Platinum edice bude zlevněna spolu se snížením ceny PSP. , které právě proběhlo. Nová cena PSP Base Pack je 4 990 Kč a hry PSP z edice Platinum budou všechny stát 599 Kč.

[?] Chystá se Platinum edice v tomto roce i na PS3?

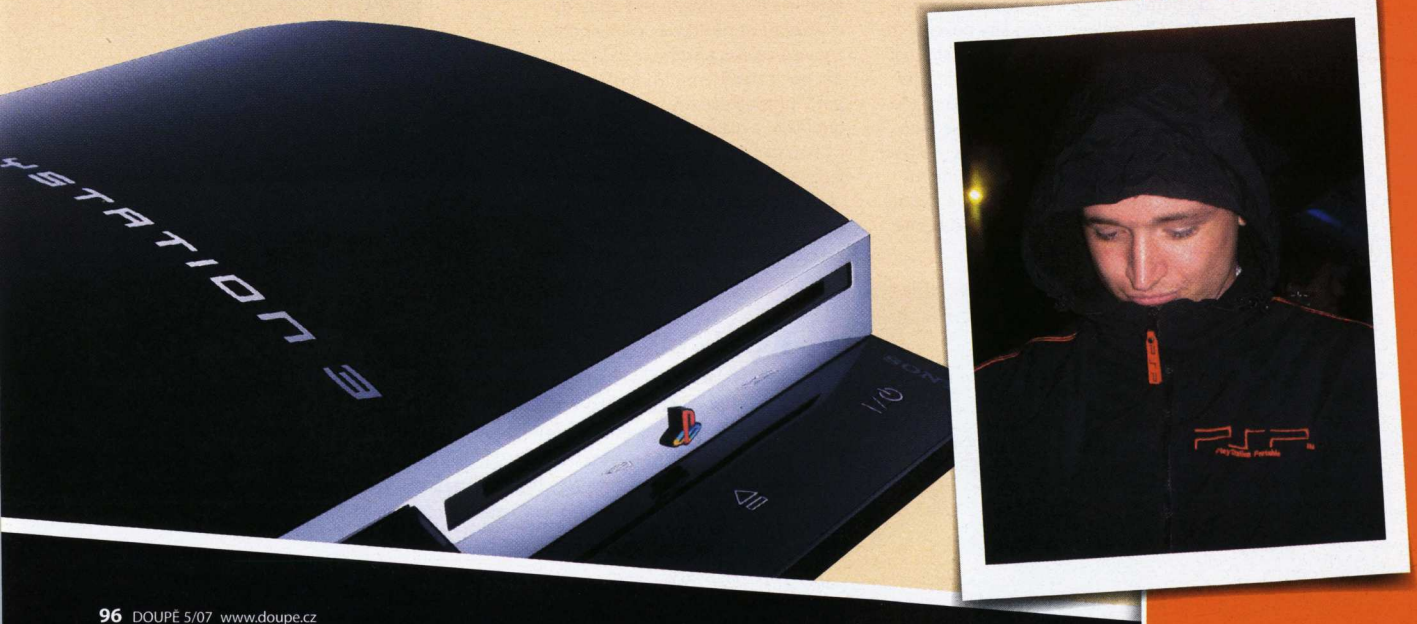
[!] Existence Platinum edice pro Playstation 3 zatím nebyla potvrzená.

PROFIL OSOBNOSTI

Nejdříve Microsoft a nyní Sony. Díky Doupěti jste měli ideální příležitost položit libovolný dotaz představitelům společností, které ovládají trh s konzolemi nové generace (zástupce Nintenda Wii jsme zpovídali před několika měsíci). Tentokrát naše pozvání přijal Andrej Dula, obchodní a marketingový manažer Sony Czech/Slovakia.

Andrej Dula (26) má za sebou vysokoškolské studium na Ekonomické univerzitě v Bratislavě. Své vzdělání však rozšiřoval i na pobytech v zahraničí, v Rakousku a USA. I přes svůj relativně nízký věk má za sebou zajímavé pracovní zkušenosti, pracoval mimo jiné jako manažer kondiční přípravy a trenér hokejových juniorů v Minnesotě. V Sony pracuje od roku 2005, na starosti má zejména marketingovou strategii pro český a slovenský trh, PR a spolupráci s agenturami. Mezi jeho záliby patří pochopitelně hlavně sport, kromě zmiňovaného hokeje, tenis či snowboarding.

NOVÁ CENA PSP BASE PACK JE 4 990 KČ A HRY PSP Z EDICE PLATINUM BUDOU VŠECHNY STÁT 599 KČ



takovou. Jako příklad můžu uvést Heavenly Sword nebo Uncharted: Drake's Fortune na PS3. Na PS2 práve dorazil God of War a tato hra bude určite patřit mezi to nejlepší, co na PS2 tento rok bude k dispozici.

[?] Dle sdělovacích prostředků se zdá, že je Sony ve značné defenzivě v oblasti exkluzivních titulů, známé značky přecházejí na multiplatformní pojetí. Proč tomu tak je? Opravdu není možné vývojáře udržet na jedné platformě?

[!] To je otázka spíše na vývojářská studia než na mě.

[?] Jak dlouho ještě budou vycházet nové hry pro Playstation 2? Jak dlouho bude Sony konzoli prodávat?

[!] I když se vývojáři soustředí na PS3, ani PS2 nezůstává zapomenutá. Momentálně je stále ve vývoji množství výborných titulů, jako jsou například Rogue Galaxy nebo další „social gaming" tituly jako SingStar, Buzz a EyeToy, a nepochybuji, že i vývojáři mimo Sony budou nadále vyvíjet zajímavé tituly pro nejprodávanější konzoli na světě.

NA PLAYSTATION 3 JE MOMENTÁLNĚ ZPĚTNĚ KOMPATIBILNÍCH VÍC JAK 70 % TITULŮ

[?] Microsoft se bude nově v České republice opírat o Oficiální Xbox 360 magazín. Počítáte s pokračováním OPS2 magazínu? Kdy by se mohl objevit na trhu jeho nástupce?

[!] Momentálně je tato otázka rozpracovaná, o vývoji situace bude informovat samotný OPS2 magazín.

[?] Plánujete počeštění menu a služby Playstation Store? V jakém časovém horizontu?

[!] Patří to mezi naše priority. Časový horizont zatím nebudu komentovat, ale děláme všechno pro to, aby se tak stalo v nejbližších měsících.

[?] Platí podzimní start služby Playstation Home i pro Českou republiku? Bude česky?

[!] Co se týče samotné lokalizace, zatím nemám přesnější informace, ale Home bude k dispozici i v České republice.

[?] Je reálné očekávat snížení ceny konzole ještě v tomto roce? Nebo se vydáte spíše cestou speciálních marketingových akcí?

[!] Určitě ne, zlevňovat novinku na trhu nedává smysl. Rozhodně budeme připravovat marketingové akce, které udělají PS3 ještě zajímavější pro zákazníky.

[?] Budete lokalizovat hry do češtiny více než v případě PS2? Které hry (případně žánry) se naší mateřštiny dočkají?

[!] Lokalizace je naší prioritou, i když ne vždy je rozhodujícím faktorem při nákupu hry. V budoucnosti se určitě budeme snažit přinášet lokalizované tituly nejen na PS2, ale i na PS3 a PSP.

[?] Jaké hry považujete za klíčové v tomto roce? Budete se soustředit spíše na exkluzivní tituly, nebo všeobecně známé značky, jež však většinou dorazí na všechny známé platformy (a reklama tedy i nepřímo zviditelňuje konkurenci)?

[!] Rozhodně se zaměříme na naše tituly, které podporují i platformu jako

[?] Platí plánovaná sleva PSP i pro Českou republiku? Kolik bude handheld stát?

[!] Ano, snížení ceny PSP přijde i do České republiky. PSP Base Pack 4 990 Kč, hry v Platinum edici 599 Kč. Do edice PSP Platinum sa zároveň dostaly tituly jako Ridge Racer 2, Killzone: Liberation a další výborné hry.

[?] Jak jste spokojeni s prodejem handheldu v České republice a na Slovensku? Kolikaprocentního podílu na trhu jste s ním podle vašich odhadů dosáhli?

[!] PSP na obou trzích zdomácnělo a těší nás, že se lidé vracejí do obchodů a kupují si na PSP stále nové hry. Podíl na trhu nebudu odhadovat, protože nemám oficiální informace o konkurenci, ale PSP je určitě na trhu s handheldy lídrem a tuto pozici se budeme snažit ještě více posílit.

PŘÍŠTĚ:

KAMIL GRIC

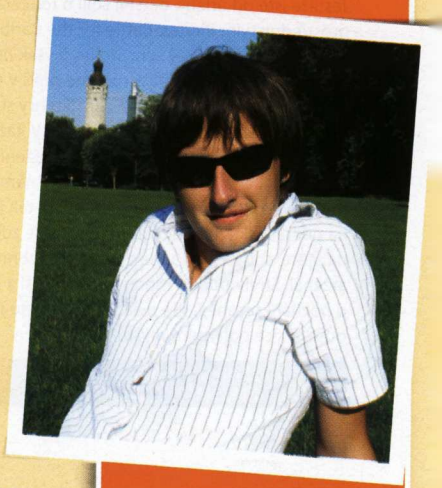
ŠÉFREDAKTOR OFICIÁLNÍHO XBOX 360 MAGAZÍNU

Tištěné Doupě dostane od příštího měsíce nového sourozence. Kromě něj se v redakcích vydavatelství Computer Press rodí další herní časopis – Oficiální Xbox 360 magazín, jejž bude řídit dosavadní šéf Doupěte, Kamil Gric. Nový projekt vyvolává jistě spoustu otázek, proto vám dáváme možnost vyzpovídat osobu nejpovolanější, která všechno „způsobila".:-)

Kamil se narodil 29. října 1985 v Brně a publikování článků se věnuje již od svých 14 let. Jeho kariéra v herních médiích je však striktně spojena s Doupětem, když již před více než 5 lety začínal jako externí autor webové verze. Tu také v roce 2004 vedl, než se mu v rámci vydavatelství Computer Press podařilo prosadit ideu papírové verze, jejímž šéfredaktorem byl až do začátku letošního května, kdy pouze přesednul z jedoucího vlaku do soupravy, jež se teprve rozjíždí.

Po téměř roce vyjednávání se 14. června dočkáme prvního čísla Oficiálního Xbox 360 magazínu, jehož je Kamil spolutvůrcem. Kromě práce pro herní časopisy věnuje Kamil většinu svého času přítelkyni, rád se odreaguje v přítomnosti přátel a dobrého pití, nebo vyrazí hrát squash, plavat či do posilovny.

Otázky můžete Kamilovi posílat do **22. května 2007**. Na vaše dotazy čekáme na emailu **naostro@doupe.cz**. Tvůrce nejoriginálnějších otázek odměníme celoročním předplatným. Tentokrát jej získává David Samek. Rozhovor najdete v příštím čísle časopisu.

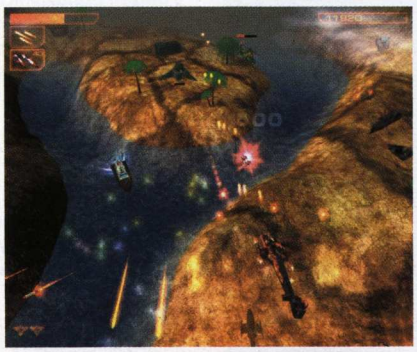


FREEHRY

DOUPĚ
Hry najdete na DVD
05/07

AIR ASSAULT 3D

Helikoptéra v rukou lékařů pomáhá zachraňovat životy. Helikoptéra v rukou armády naopak dohazuje práci lékařům. A co helikoptéra ovládaná vašimi končetinami? V Air Assault 3D se přidáte k horším jedincům, kteří shora postřílejí naprosto vše, co se hýbe. Ať už to jsou vojáci, protiletadlové střely nebo americké radary na cizím území. Jedná se tedy o bezduchou střílečku viděnou shora, v níž myší ovládáte po zuby ozbrojený vrtulník. Nutno dodat, že hra nabízí dlouhotrvající zábavu právě díky jednoduchosti a nenáročnosti. Za zmínku též stojí precizní technické zpracování, z něhož jasně vyplývá, že Air Assault 3D nebyl tvořen pouze amatérskými vývojáři.



[ID] 116233 [Žánr] Akční [Výrobce] Divo Games
[Velikost] 11,5 MB
9,0

MAD TRUCKERS

Představte si, že máte za každou cenu dovézt v časovém limitu životně důležitý náklad. Žádný problém, kdyby se na silnici neděly přímo šílené věci. Střílející policisté, miny, banální nerovnosti silnice, hustý provoz nebo devadesátistupňové zatáčky jsou tu od toho, aby vám cestu co nejvíce znepříjemnily. Pokud se vám podaří dovézt nepoškozený náklad na místo určení včas, čeká vás tučná finanční odměna. Za tu si samozřejmě vylepšujete kamion. Patnáctka nabitých misí v kombinaci s pohlednou grafikou dělá z Mad Truckers slušného společníka pro volné chvíle.

[ID] 116311 [Žánr] Závody [Výrobce] LiJi
[Velikost] 11,0 MB
8,5

PIRATES: BATTLE FOR THE CARIBBEAN

Jestliže jste od útlého dětství snili o roli piráta, prostřednictvím Pirates: Battle for the Caribbean si můžete splnit dávný sen. Stojíte-li však na druhé straně barikády a piráty nemáte příliš v oblibě, neklesejte na mysli. Hned na začátku hry si totiž zvolíte stranu, za kterou chcete válčit. V každém případě se těšte na pustý ostrov v obležení. Jedinou obranou je pevnost s dělem, díky němuž se můžete jak bránit proti letícím koulím, tak i útočit na nepřátelské flotily. Postupem času se zdokonalujete, sbíráte bonusy a vylepšujete zbraňový arzenál. Střely budou mnohem účinnější a poletí o poznání přesněji. Vše ovládáte naprosto jednoduše, a sice pohybem myši.

[ID] 116315 [Žánr] Arkáda [Výrobce] Media Contact [Velikost] 8,5 MB
8,7

TOP5

MARIO A SONIC

Instalatéra Maria a ježka Sonica lze považovat za kultovní osobnosti jak herního, tak i filmového a komiksového plátna. Na obrazovkách počítačů se povětšinou objevovali v podobě dvojrozměrné arkády, která se vždy vyznačovala silně návykovou hratelností. Odchylku od zaběhlého normálu netvoří ani následující pětka nejlepších free-warových odnoží.

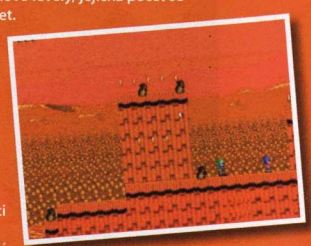
MEGA MARIO

[Výrobce] **Jens Wellmann**
[Velikost] **3,01 MB**

Klasický Mario, jak jej všichni známe, by si v tomto podání zasloužil nálepku „masakr". Nejviditelnějším zlepšovákem oproti standardní náplni hry je totiž všudypřítomná čákající krev. Tu doplňují zbrusu nové levely, jejichž počet se zastavil na čísle pětadvacet.

ZONIK 1

[Výrobce] **LAVA BALL**
[Velikost] **2,94 MB**



Že vám nic neříká jméno Zonik? Jedná se přeci o bratránka slavného ježka Sonica. Přežívá na planetě Dalia, kde se moci chopil zlý Ashura. Zelená napodobenina legendárního hrdiny se se stejnou kuráží vrhá v tradiční dvojrozměrné skákačce učinit vzniklému teroru přítrž.

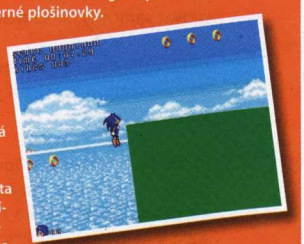
SUPER MARIO: KAMEK THE MAGIKOOPA

[Výrobce] **Mike Pernell**
[Velikost] **1,35 MB**

Tentokrát se instalatérský hrdina ocitá v džungli, která ve svých útrobách skrývá mnoho nepříjemných nástrah. Ať už hluboké propasti s liánami nebo staré známé zakrslé sovy. Super Mario: Kamek the Magikoopa se opět staví do role dvojrozměrné plošinovky.

SONIC ACTION

[Výrobce] **SIK**
[Velikost] **1,02 MB**



Pekelně rychlý ježek Sonic má úhlavního nepřítele v ďábelském doktorovi Eggmanovi. Jeho další plán na dobytí světa spočívá v unesení ježkovy přítelkyně Amy, což je pro ultrarychlého ježka poslední kapka. Čeká vás kvantum rozsáhlých úrovní v typické retro grafice.

MARIO IN WORLDS UNKNOWN 2

[Výrobce] **Lodr Spaceman**
[Velikost] **1,12 MB**

King Koopa, zloduch první kategorie, se vrátil. Mario proto zatíná pěsti a během třinácti rozsáhlých levelů ničí vše, co mu přijde pod ruku. Lépe řečeno pod nohu, neboť jak známo, nepřítele omráčí skokem na hlavu.

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Prostě jen umírá

MOBILNÍ HRY

Ivan Lukáš, stálý spolupracovník Doupěte
Vrací se ke starým zlozvykům, opět u sebe nosí pět různých mobilů

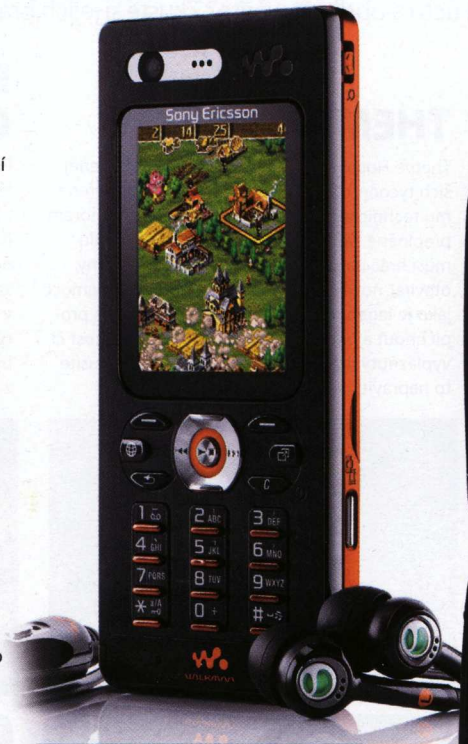
TOWNSMEN 4 – BRATRSTVO

Přibližně po ročních intervalech vydává společnost HandyGames pokračování své nejúspěšnější herní pecky, série Townsmen. Letos výrobce nabízí už čtvrtý díl budovatelské strategie a ani na chvíli nepochybujte o tom, že by mohl pokazit skvělé jméno předchozích dílů. Townsmen 4 představuje špičku dnešních javových her a noční můru pro ostatní vývojáře, zejména při hodnocení grafické stránky a herních možností. Zaujmout však dokáže i kvalitním příběhem a z pohledu domácího hráče také českou lokalizací.

Nosnou myšlenkou čtvrtého dílu je víra. Nebo přesněji řečeno, víra ve vás. Čeká na vás role misionáře, který začíná v malé osadě se skupinkou pouze pěti mnichů, ale s vhodnou taktikou se jeho vliv může rozrůstat prakticky neomezeně po celém fiktivním světě (resp. až po okraje herní mapy), a vybudovat tak největší imperiální svatostánek vlastní víry. Budování takto rozsáhlého impéria samozřejmě není záležitostí minut, ale minimálně desítek hodin. Základní fáze hry jsou rozděleny do dílčích misí, v nichž vás čeká starý známý úkol všech budovatelských strategií: stavět, řídit, vydělávat a růst.

V každé misi můžete postavit několikero budov, například farmu, pekařství, pivovar nebo třeba kostel, oproti minulým dílům Townsmena se samozřejmě objevilo několik nových. Výběr budov se během hry postupně rozšiřuje, na začátku je docela malý. Postavené budovy produkují zdroje, které potřebujete pro další činnosti – suroviny, jídlo, peníze apod. Díky zdrojům můžete obrátit na víru další obyvatele, ale také stavět a provozovat další budovy. Na jejich činnost ovšem většinou potřebujete mnicha a ten je ve hře nedostatkovým zbožím, takže budete muset dobře promýšlet, které budovy musí běžet prioritně.

Kromě stavebních prací a pestrých dílčích úkolů se můžete těšit na velmi bohaté možnosti dalšího nastavení a hlavně již zmiňovanou nádhernou a neuvěřitelně detailní grafiku, pro



[Žánr] Budovatelská strategie [Platforma] Java MIDP 2.0 [Výrobce] HandyGames, www.handy-games.com [Cena] 50 Kč [Zdroj] Break, www.break.cz [CZ]

9,0

niž ani na malém displeji mobilu není problém dobře zobrazit takové detaily, jakými jsou jednotliví obyvatelé budov o velikosti pouze několika pixelů. Dobře vyřešeno je i ovládání, které efektivně úkoluje celou numerickou klávesnici. Z několika málo minusů bych zmínil pouze několik méně intuitivních ikon v nabídce, ale tento detail nic nezmění na tom, že Townsmen 4 nabízí skvělou zábavu na desítky hodin.

THE BIRDS - EVIL HAS WINGS

Společnost Ojom si fanoušci mobilního hraní možná nejvíce spojují s předělávkou Duke Nukema, němečtí vývojáři toho ale umí daleko víc. A někdy i lépe, jak ukazuje nejnovější hra The Birds, inspirovaná slavným Hitchcockovým románem, která je teprve druhou dobrodružnou arkádou výrobce. Cílem hry je zachránění obyvatel ve 12 levelech ve městě napadeném zdivočelými ptáky, k čemuž tentokrát nepomohou zbraně hromadného ničení, ale jen vlastní důvtip. Musíte si dobře naplánovat i načasovat cestu a nejlépe tak, aby vás nezpozorovali všudypřítomní ptáci. Pokud si vás všimnou, máte jedinou naději – schovat se před nimi v úkrytu (např. telefonní budce, automobilu, odpadkových koších apod.) dřív, než vás uklovají k smrti. Ptáci vás naštěstí zpozorují, jen když se ocitnete v jejich zorném poli, které ukazuje mapa. Pozornost ptáků lze dočasně upoutat jinými činnostmi, což krátkodobě zajistí snazší únikovou cestu. Hra nabízí dvě docela těžké obtížnosti, pouze průměrnou grafiku i herní možnosti a hlavně dost jednotvárný herní princip, kvůli čemuž po ní sáhnou asi jen největší příznivci arkád.

[Žánr] Arkáda [Platforma] Java MIDP 2.0 [Výrobce] Ojom, www.ojom.com [Cena] 59 Kč [Zdroj] T-Mobile, www.t-zones.cz [CZ]

6,5

2007 REAL FOOTBALL

Už od roku 2004 vydává Gameloft fotbalový simulátor Real Football pro aktuální sezónu a ani tento rok není výjimkou. Letošní verze s označením 2007 nabízí dosud nejlepší fotbalovou simulaci, v níž si můžete vybírat váš oblíbený tým mezi více než stovkou národních či klubových týmů a vyzkoušet si největší letošní fotbalové události. Nechybí u toho reální kluboví trenéři, největší světové stadiony, sponzoři a dokonce ani fanoušci, kteří umí v hledišti dokonce vyvěsit týmové vlajky. Dlouhodobým plusem hry jsou aktuální soupisky pro letošní sezónu získané přes FIFPRO z února 2007, takže opomenuto nezůstalo žádné velké fotbalové jméno. Gameloft vylepšil herní vlastnosti, rozšířil možnosti pohybu po hřišti, přihrávek a střel, dokonalejší je také grafika, která podrobně vykresluje nejen detaily dresu, ale dokonce i třeba kopaček, zvlášť ve verzi 3D – tu ale podporují jen některé mobily. Nový Real Football nabízí devět módů a soupeře s realistickou umělou inteligencí protihráčů, lepší fotbal si na mobilu zatím nezahrajete.

[Žánr] Sportovní [Platforma] Java MIDP 2.0 [Výrobce] Gameloft, www.gameloft.com [Cena] 90 Kč [Zdroj] O2, mobilnihry.o2active.cz [CZ]

8,4

HRÁČŮV RÁDCE

ZÁCHRANÁŘEM SNADNO A RYCHLE

Procento dětí do deseti let, které se v budoucnu chtějí stát hasičem, policistou či záchranářem, zůstává vysoké. Ostatně, kdo z nás někdy v mládí neuvažoval o tom, že by jednou jezdil „v tom autě s majákem", zachraňoval druhé a byl skutečným a společností uznávaným hrdinou? Statečnost mužů a žen, kteří denně zachraňují nespočet lidských životů, zaslouží bezpochyby hlubokou úctu a obdiv. Nevěříte? Zkuste si jejich práci virtuálně a možná změníte názor.

SEARCH AND RESCUE 4

Simulátor vrtulníků nemusí byt nutně jen o kulometech a vzdušných bitvách na tisíc způsobů. Důkazem budiž série Search and Rescue, která již svým názvem dává tušit, že prim zde hraje především záchrana lidí v nouzi. Prozatím poslední díl nabízí trojici vrtulníků, do kterých naložíte záchranný tým s nosítky, medika a potápěče, a postupně plníte zadávané mise. Troufáte si na záchranu holčičky, která spadla z deseti metrů do úzké rokliny a vrtulník nemá kde přistát?

zajímavý námět, kvalitní letové modely, technické zprac.
zábavnost se brzy vytrácí

[Platforma] PC [Žánr] Simulátor
[Rok vydání] 2002 [Cena] Neznámá

TIP

THEME HOSPITAL

Theme Hospital je i dnes jedním z nejoblíbenějších tycoonů, jejž si hráči oblíbili kvůli podařenému technickému zpracování a skvělé a humorem přeplněné zábavě. V kůži ředitele řady špitálů musí hráč najímat personál, zařizovat čekárny, otevírat nové ordinace a v nich poté řešit nemoci, jako je legendární nafouknutá hlava (stačí jí propíchnout a pacient může domů), neviditelnost či vypláznutý jazyk. Pokud jste titul minuli, musíte to napravit!

hratelnost, humor, hra na doktora
problémy s chodem na WXP

[Platforma] PC, PS [Žánr] Strategie
[Rok vydání] 1997 [Cena] Bazar

TIP

EMERGENCY 4: OCHRÁNCI ŽIVOTA

Přestože Emergency 4: Ochránci života je typická budgetová hra, svou propracovaností místy vyráží dech. Několik měsíců starý titul nás zavede do prostředí kompletně spjatého se záchranou lidí v nouzi – to znamená, že si zahrajeme za hasiče, zdravotníky a dokonce i policisty. Jako v každé jiné strategii máte kontrolu nad veškerými jednotkami (jednotlivci, auta, letadla, jeřáby, helikoptéry) a přesouváte je co nejefektivněji z místa na místo.

překvapivě dlouhá herní doba, množství jednotek
skutečně vysoká obtížnost

[Platforma] PC [Žánr] Strategie
[Rok vydání] 2006 [Cena] 299 Kč

TIP

ER

Pokud si vybavujete úspěšný americký seriál ER (u nás známý jako Pohotovost), tušíte, o co ve stejnojmenné počítačové hře půjde. Na počátku zvolíte nadaného doktůrka, s nímž chcete sdílet a prožívat veškeré pracovní povinnosti. Přijímání pacientů, léčení nejrůznějších onemocnění, ale také zasahování při vážných zraněních, která vyžadují okamžitou a náročnou péči. Přestože se jedná o vcelku stereotypní záležitost, jde o snad jediný „seriózní" titul zabývající se do hloubky nemocničním prostředím.

atmosféra skutečné nemocnice, originalita
stereotyp, krátkost, nevyužitý potenciál

[Platforma] PC [Žánr] Strategie
[Rok vydání] 2005 [Cena] 299 Kč

TIP

FIRE DEPARTMENT 3

Dobrý sluha, zlý pán. Pravdivé přísloví si denně opakují zejména hasiči, kteří vyjíždějí k požárům a nasazují své životy proti nebezpečnému živlu. Série Fire Department je jednou z několika, která se danou tématikou zabývá. Do ruky se vám dostává hasičský sbor, se kterým řešíte požáry, krizové situace a často se rozhodujete z vteřiny na vteřinu. Nebýt přehnané obtížnosti a určitého stereotypu, jednalo by se o skvělý titul.

technické zpracování, nápad
přítomnost chyb, vysoká obtížnost

[Platforma] PC [Žánr] Strategie
[Rok vydání] 2006 [Cena] 299 Kč

TIP

SWAT 4

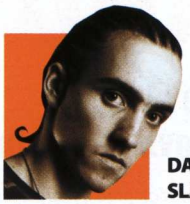
SWAT. Čtyři písmena, která u lidí v opravdové nouzi vyvolávají pocit naděje a naopak u zločinců existencionální problémy. Speciální policejní jednotky, které opovrhují vyjednáváním a v akci takřka neznají prohru. Hrdinové, za něž si však díky proslulé takticko-akční střílečce SWAT 4 může zahrát i běžný smrtelník. Vysoká míra reality, perfektní technické zpracování a z toho vyplývající vytržení z reálného života na spousty hodin.

realismus, multiplayer, dlouhotrvající hratelnost
horší AI spolubojovníků, absence příběhu

[Platforma] PC [Žánr] Akční
[Rok vydání] 2005 [Cena] 599 Kč

TIP

BLOG
ANEB ZÁPISNÍČEK REDAKTORŮV



DAVID SLÁMA

HRA (NEJEN) PRO PAMĚTNÍKY

Rok 1992. Nevím, jak vy, mně tehdy bylo sedm, ve druhé třídě základky jsem se bavil skloňováním podle vzorů (čímž jsem deptal čtvrťáky, kteří se to měli učit) a o počítačích jsem vlastně neměl ani potuchy. Ale v tento rok vyšla hra, které nemohu nevěnovat pozornost. Hra, která u mě jako jediná kromě pohádkového Morrowindu dokázala vyvolat situaci, že jsem ji večer rozehrál, a když jsem se poprvé odtrhl od obrazovky, už svítalo. Frederik Pohl's Gateway.

Frederik Pohl je americký spisovatel sci-fi narozený roku 1919 a právě podle první knihy jeho „Heechee série" Glen Dahlgren a Mike Verdu pod hlavičkou Legend Entertainment vytvořili před patnácti lety textovou adventuru Gateway. A adventuru ne tak ledajakou. Na první pohled vás uchvátí překrásně nakreslené lokace i umně vyvedené animace, stejně jako přehledný interface umožňující už i ovládání myší. Ovšem největší kouzlo má ovládání pomocí příkazů psaných na klávesnici: chcete ve hře dát recepční v hotelu růži? Napište „give rose to receptionist" a je to. Zdlouhavé? Možná, nicméně na nejfrekventovanější příkazy existují různé zkratky, o své prsty se tedy rozhodně bát nemusíte.

Ještě lepší je ale příběh a adventurní část hry obecně. Gateway vám představí svět budoucnosti, kde lidé z nedostatku prostoru kolonizovali Venuši. V hloubi planety ovšem nalezli tunely vybudované nějakou cizí civilizací, kterou nazvali Heechee, a někde v těchto tunelech jeden bezvýznamný člověk objevil jejich funkční vesmírnou loď. Aniž by nález nahlásil, loď aktivoval a v mžiku se ocitl na obrovské, avšak opuštěné základně Heechee se spoustou podobných lodí. Cesta zpátky k jemu známé civilizaci ale nebyla možná, proto aspoň odpálil palivové články lodi, což za cenu jeho smrti upoutalo pozornost NASA a ta už vypravila průzkumnou misi.

Mimozemská centrála byla nazvána Gateway a po velkých sporech o její vlastnictví se dosáhlo konsenzu a začalo se experimentovat s lety. Stát se průzkumníkem byla loterie, neexistovala totiž možnost, jak předem zjistit cíl lodě: 15 % cestovatelů se už nikdy nevrátilo, 80 % se vrátilo s prázdnou… zbývajících 5 % ovšem objevilo tajemné artefakty a podobné věci, jež z nich přes noc udělaly milionáře. Připravte se, průzkumný let čeká i vás – a ne jeden.

S objevy však také začnete poodkrývat tajemství rasy Heechee a příčiny jejího zmizení a… víc už neprozradím, připravil bych vás o hodně. Naopak zdůrazním adventurní část hry: řešení problémů je úžasně logické, nekoná se tápání jako v mnohých nezdařených titulech. A pak fantazie autorů. Gateway je neuvěřitelně nápaditou záležitostí, kde budete přemýšlet, jak zacyklit virtuální realitu, v níž se nacházíte, aby program spadl a vy mohli pryč, nebo třeba budete střídavě usínat a vždy podle nelogičností poznávat, zda jste či nejste ve snu. Je toho moře a nejlépe uděláte, když si hru sami vyzkoušíte. Jako abandonware je zdarma a překvapivě přes své stáří bez problémů funguje na moderních počítačích, jedinou překážkou v hraní je tak nutnost poměrně slušně ovládat anglický jazyk.

Kde sehnat: Abandonware

PŘEŽÍT DUBEN – SPLNĚNO

Duben je zvláštní měsíc. Začíná aprílem, končí pálením čarodějnic, počasí si během něj dělá, co chce, a jaro náležitě útočí na organismy alergiků. A tento duben mám za sebou první měsíc v čele webového Doupěte a ještě pořád jsem plný euforie, takže si prostě musím přihřát polívčičku několika slovy o něm. Předně bych ale začal tím, že aspoň co se mě týče, padl první mýtus ohledně šéfredaktorské pozice. Ano, můžu mít k recenzování, cokoli budu chtít, ale stejně na to vlastně není čas – navíc se v redakci vůbec nepodařilo nastavit jednoduchou tržní rovnici „chceš-li tuhle hru, dones mi oběd nebo aspoň kafe". A to si člověk myslel, jakáže to bude nakonec sranda.

Na druhou stranu se mi za duben povedla celá řada věcí. Rozjetí nových pravidelných článků na webu je jen třešinkou na dortu, úspěchy jsou i jiné a zajímavější. Například jsem s největší pravděpodobností překonal český rekord v počtu dnů mezi domluveným a skutečným datem odevzdání článků do papírového časopisu. Něco mi napovídá, že to není až tak úplně věc, kterou bych se mohl (a měl) chlubit, nicméně vzhledem k množství okolností se dá i tento stav považovat za úspěch. Mám-li si hrát na tajemný hrad v Karpatech, řeknu jen, že některé životní situace dokáží s neuvěřitelnou ladností zamíchat životními preferencemi. Zneužiji proto poslední větu tohoto odstavce pro omluvu kolegům, kterým jsem svou parodií na dochvilnost přidal šedivý vlas (případně šedivé chapadélko) (chapadlo! A pořádně velké – pozn. HM).

Ale duben nebyl zdaleka jen pracovním (a studijním) měsícem. Jeho nemalá část byla zasvěcena přípravou a laděním balíčku, který měl uspět na kvalifikaci na Mistrovství republiky ve World of Warcraft Trading Card Game v Praze 21. dubna. Nutno ovšem podotknout, že naše tříčlenná brněnská výprava v konkurenci pražských a ostravských hráčů nezazářila, jen můj alianční rush Warlock se probojoval do TOP 8, kde ovšem (zčásti díky obyčejné smůle) neprošel přes prvního soupeře, a tak jsem se musel spokojit s 5.–8. místem, které ovšem na kvalifikaci nestačilo. Teď už se hraje i nová edice, připraven je nový balíček (nesnáším controly, ale když není vyhnutí… :-)), tak zbývá jen vše doladit a kvalifikaci si vydobýt jinde.

HARDWARE NEWS

Zahrajte si na pracovním notebooku

Zvolili jste notebook před výkonnějším stolním počítačem kvůli své práci a nyní litujete nemožnosti zahrát si pořádnou hru naplno? Grafickou stránku můžete značně vylepšit pomocí XG Station, která je vybavena rozhraními pro Express Card i USB 2.0. V základu zde najdete grafickou kartu GeForce 7900GS.

[externí grafická karta]
ASUS XG STATION
cena prozatím neurčena
www.asus.com

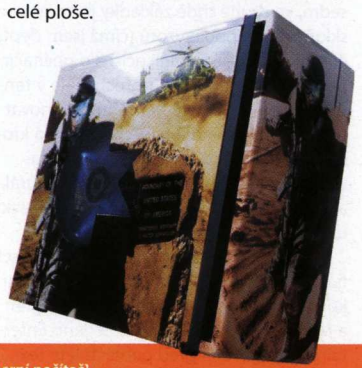
Fatální sluchátka

Johnathan „fatal1ty" Wendel je profesionální hráč počítačových her, který dnes vydělává více na svém jméně než na svých výkonech. Pod jeho jménem je nabízena řada produktů od základních desek po počítačové myši, které by měly uspokojit ty nejnáročnější počítačové hráče. Novinkou v jeho portfoliu jsou sluchátka s mikrofonem Fatal1ty Gaming Headset. Mikrofon na pružné tyčce potlačuje okolní šum a můžete jej případně zcela odpojit.

[sluchátka s mikrofonem]
FATAL1TY GAMING HEADSET
předpokládaná cena 3 500 Kč
www.creative.com

Commodore se vrátil

Značka Commodore snad prožila nejvíce pádů a opětovných pokusů o vzkříšení ze všech známých počítačů. I po téměř dvaceti letech stále žije v srdcích počítačových hráčů a právě toho chce využít nový Commodore. Na CeBITu byly poprvé představeny herní počítače Commodore, které kromě dnes obvyklých výkonných vnitřností s tichým chlazením zaujmou především netradičním vzhledem. Celé jsou totiž pokresleny detailními obrázky – žádná malá loga, ale kompletní umělecká díla po celé ploše.



[herní počítač]
COMMODORE
cena od 35 000 Kč
www.commodoregaming.com

Projektor pro fanatiky

Chcete-li zažít pocit Luka Skywalkera, když omylem zapnul vzkaz princezny Leiy pro Obivana Kenobiho, můžete si pořídit osobního robota R2-D2. Uvnitř schovává projektor, DVD přehrávač, MP3 přehrávač, stojánek pro iPod, motorky pro pohyb a jeho dálkové ovládání připomíná Millenium Falcon. Menší verze, která se vejde na stůl, skrývá webovou kameru a rovněž pohybový aparát. Jeho dálkové ovládání ve tvaru světelného meče funguje také jako Skype telefon.

[přehrávač s projektorem]
R2-D2 DVD PROJECTOR
cena zatím nezveřejněna
www.nikkor2d2.com

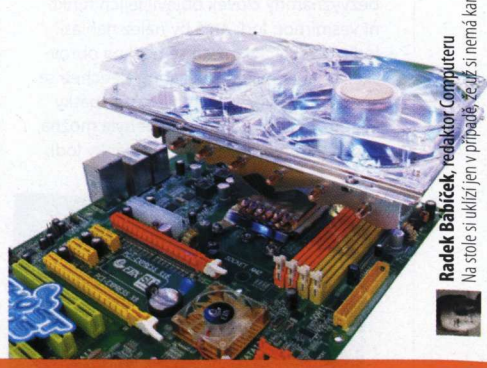
Konečně ve čtyřech

Dlouho předlouho po oficiálním představení světu ukázala Sapphire svého Dual Radeona X1950 Pro za běhu. Samozřejmě v zapojení CrossFire – celkem čtyři čipy RV570 a dohromady 144 pixel shader procesorů se na CeBITu nudilo u stále opakované demosekvence 3DMark06. Pokud se ATI/AMD ve spolupráci s výrobci podaří dát dohromady ovladače pro „Quad-CrossFire", mohlo by se v některých aplikacích jednat o nejrychlejší řešení současnosti.

[grafická karta]
SAPPHIRE DUAL RADEON X1950 PRO
předpokládaná cena 13 000 Kč
www.sapphiretech.com

Na komára s brokovnicí

Společnost CoolerMaster nikdy nebrala chlazení procesorů a okolních komponent na lehkou váhu. Pokud nechcete chladit jen procesor, ale i paměti a napájecí obvody, určitě se vám zalíbí chladič Gemin 2. Z procesorového bloku odvádí teplo do pasivu šest měděných heatpipe, o ofukování se pak starají rovnou dva 120mm větráky. Kvůli konstrukci můžete mít v menších skříních problém s osazením optických mechanik.



[procesorový chladič]
COOLERMASTER GEMIN 2
předpokládaná cena 1 300 Kč
www.coolermaster.com

Radek Babíček, redaktor Computeru
Na stole si uklízí jen v případě, že už si nemá kam položit nohy

VÝPRODEJ

Starší čísla Home Cinema se super filmy na DVD

HOME CINEMA 3/06
+ DVD **Milenec**

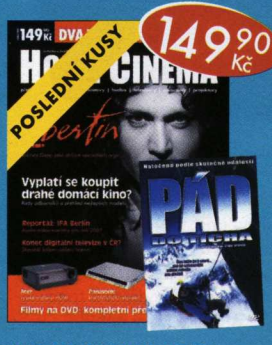
HOME CINEMA 4/06
+ DVD **Perný den**

HOME CINEMA 5/06
+ DVD **Piano**

HOME CINEMA 6/06
+ DVD **Samuraj**

HOME CINEMA 7–8/06
+ DVD **Bazén**

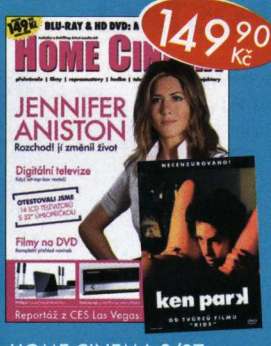
HOME CINEMA 9/06
+ DVD **Kostka**



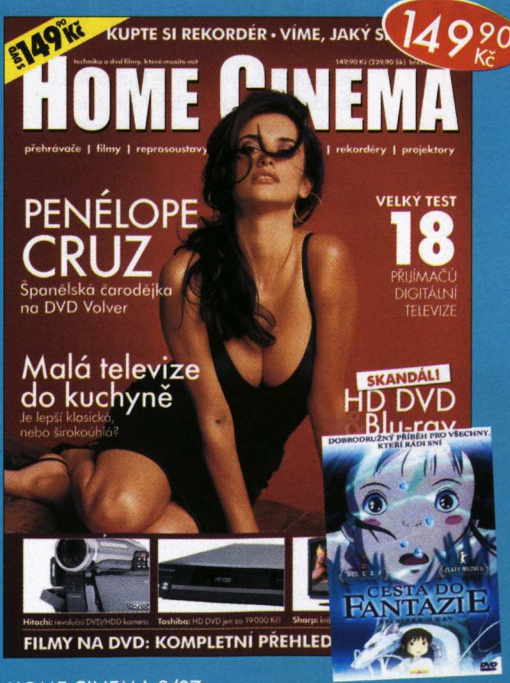
HOME CINEMA 10/06
+ DVD **Pád do ticha**

HOME CINEMA 11/06
+ DVD **Hooligans**

HOME CINEMA 1/07
+ DVD **Muž na Měsíci**



HOME CINEMA 2/07
+ DVD **Ken Park**



HOME CINEMA 3/07
+ DVD **Cesta do fantazie**

Na dobírku objednávejte:

- **e-mailem:** napište na adresu **predplatne@cpress.cz**
  název a číslo časopisu, počet objednávaných kusů a svou adresu
- **telefonicky:** zavolejte na číslo 545 113 713

Objednávky ze Slovenska zasílejte pouze e-mailem
na adresu **zuzana.radosovska@cpress.sk**

Cena čísla 3/06 je 139 Sk, cena čísel 4/06 až 7-8/06 činí 169 Sk,
cena čísel 9/06 až 1/07 je 199,90 Sk, čísel 2/07 a 3/07 činí 229,90 Sk

POŠTOVNÉ A BALNÉ ZDARMA!

Akce platí do vyprodání zásob

vydává mediální dům
www.cpress.cz

computer press

TEST: LOGITECH CORDLESS DESKTOP MX5000 LASER

Kvalitní klávesnice a myš jsou základem pro práci i hraní. Logitech je v této oblasti osvědčenou stálicí, a proto jsme pro vás vyzkoušeli jeho nejlepší kombinaci klávesnice a myši pod označením MX5000.

Téměř všechny „sety" neboli kombinace klávesnice a myši jsou dnes bezdrátové. Profesionální hráči nyní ale vyžadují víc (bezdrátový přenos není tak rychlý a spolehlivý jako klasický drát). Z toho důvodu nejlepší produkty v nabídce Logitechu využívají ke komunikaci standardizovanou technologii Bluetooth, s níž spojíte například i mobil nebo kapesní počítač. Kromě pořádku na stole a možnosti volného umístění klávesnice a myši po celém stole získáte s Bluetooth navíc i hodně dlouhý dosah, který výrazně převyšuje možnosti očí dohlédnout na obrazovku. Použitý modul lze také použít pro další Bluetooth zařízení, například k notebooku s Bluetooth bez použití originálního modulu.

BEZDRÁTOVÉ MYŠI NEJSOU PRO HRANÍ IDEÁLNÍ, ALE VĚTŠINĚ BOHATĚ POSTAČÍ

Elegantní potkan

V testované sadě možná na fotce rozpoznáváte použitou myš. Ano, je to již starší kousek s označením MX1000, který pro potřeby použití v této sadě pouze přešel na modernější typ připojení (původně není určen pro Bluetooth). Prvotřídní design i ergonomie jsou klíčové výhody, naopak relativně vyšší hmotnost může některým uživatelům vadit. O napájení se stará zabudovaný akumulátor, který lze jednoduše dobít posazením myši do úhledného stojánku. Indikace stavu baterie má tři stupně, při tom posledním se již ale nechová ideálně a vyžádá si elektroléčbu v nabíječce. Spotřeba naštěstí není vysoká a bez pobytu v nabíječce se obejdete více než týden.

Jak bývá u novějších modelů zvykem, ani u MX1000 nechybí kupa tlačítek, naklápěcí kolečko a laserový snímač pohybu. Ten nemá problém téměř s jakýmkoliv povrchem a bez zaváhání snímá i nejrychlejší pohyby. Zde však narazíte na limity bezdrátového přenosu, které se projeví v omezené frekvenci snímání i rychlosti přenosu, což prodlužuje reakční čas a také neumožňuje používat velmi vysoké dpi. To ostatně ani nejde měnit v ovladačích, což je standard u drátem připojených herních myších.

Trochu lepší klavír

Rozměrná klávesnice působí značně futuristickým dojmem a zaujme úhledným designem. Využívá rozložení běžné pro většinu aktuálních modelů klávesnic Logitech, které lze považovat za celkem tradiční. Klávesnici dominuje nepřehlédnutelný displej uprostřed horní části, který využívá možností obousměrné komunikace Bluetooth a zobrazuje různorodé informace. Základní obrazovka informuje o čase, datumu a teplotě, při přehrávání ve Windows Media Player (jiný přehrávač není podporován) se promění v indikátor průběhu poslouchané skladby. Pomocí jednoduchého menu lze rovněž ovládat, který playlist se má spustit. Velmi zajímavou funkci má i numerický blok, který lze používat jako kalkulačku i bez použití software – přímo na samotné klávesnici.

Celá plejáda tlačítek a ovládacích prvků navíc se vám možná zdá být zbytečná, ale po chvilce používání si je zamilujete. Díky možnostem nastavení nahrazují klávesové zkratky a přidají i něco navíc. Například dotykově citlivá plocha na levé straně umožňuje plynulou změnu hlasitosti a přiblížení.

Promrhané možnosti

K nastavení funkce tlačítek a dalších možností slouží ovladače SetPoint, které jsou v mnoha ohledech překvapivě omezené. Odemčení pokročilejších funkcí naštěstí není složité za pomoci tzv. UberOptions, které jednoduše najdete ve vyhledávači. I tak ale zůstává velký displej poměrně nevyužit, protože ovladače lze donutit pouze k indikaci zpráv na MSN, nových e-mailů nebo zmíněného přehrávání hudby. Proti téměř nekonečnému počtu modulů pro Logitech G15 s obdobným displejem je to velmi chudý přehled funkcí a promarněný potenciál. Situaci mírně kompenzuje dodaná aplikace MediaLife, která možnostmi silně připomíná Media Center od Microsoftu.

Dušan Šimonovič, stálý spolupracovník Doupěte
Half-Life, Doom 3, Far Cry a UT2004 za něj hrají testované počítače

INFO

[Produkt] bezdrátový set
[Výrobce] Logitech
[Zdroj] Agen, www.agen.cz
[Cena] 3 690 Kč

Připojení: Bluetooth 2.0 • počet tlačítek myši: 7 + kolečko s možností stlačení a naklápění • počet programovatelných tlačítek myši: 8 • hmotnost: 200 g • rozlišení snímače: 800 dpi • počet programovatelných tlačítek klávesnice: 19 • napájení klávesnice: 4× AA baterie • ovládací software: Logitech SetPoint + Logitech MediaLife

Microsoft Wireless Optical Desktop	Microsoft Wireless Entertainment Desktop 7000	Logitech Cordless Desktop MX5000 Laser
1 770 Kč	2 979 Kč	3 690 Kč

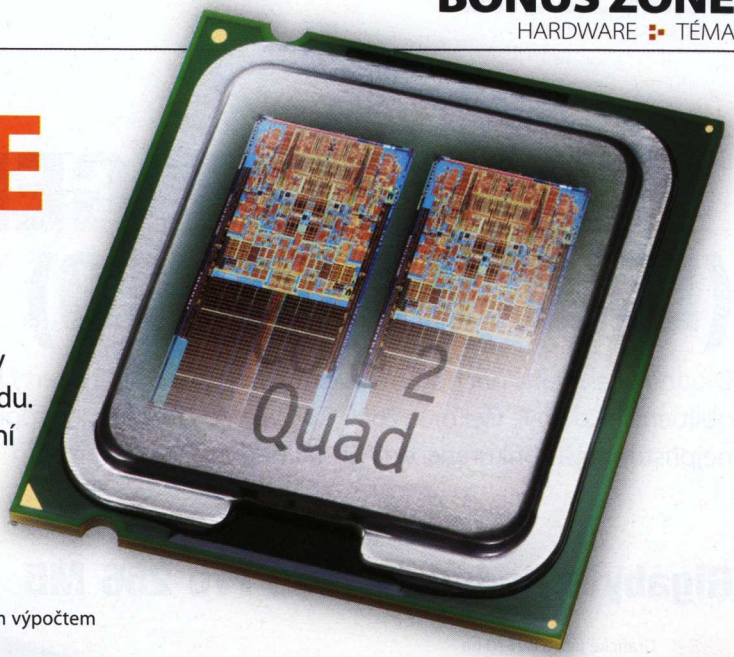
VERDIKT

8,0
celkové hodnocení

- ▲ **Bluetooth**
  Výborná ergonomie
  Kvalita provedení a design
- ▼ **Vysoká cena**
  Myš méně vhodná pro nejrychlejší hry
  Nevyužitý displej

Snímač	8
Vlastnosti	10
Ergonomie	9
Software	7

QUADCORE VS. HRY



Dvoujádrové procesory se postupem času staly standardem a pevně se usadily v hlavním proudu. Nejdražší a dle výrobců i nejvýkonnější jsou nyní čtyřjádrové modely. Platí i u her a běžného domácího použití, že víc hlav víc ví?

Dušan Šimonovič, stálý spolupracovník Doupěte
Half-Life, Doom 3, Far Cry a UT2004 za něj hrají testované počítače

Intel při prvním představení procesorů s jádrem Kentsfield (první se čtyřmi jádry v jediném procesoru) označoval novinku i za ideální herní alternativu. Prezentace probíhala na úchvatném videu z připravované hry Alan Wake, ve které by se čtyři jádra měla využít naplno pro komplexní efekty a fyziku.

Realita se ale zatím vyvíjí značně odlišně. Alan Wake ještě není dokončený a v mezidobí byl uveden pouze jeden další titul, který se chlubí podporou čtyřech jader – strategie Supreme Commander. Kromě zmíněné dvojice bychom se snad měli dočkat i optimalizace pro různé tituly firmy Valve běžící pod Source enginem, ale navzdory velikému nadšení z tiskových vyhlášení se zatím nic neděje.

„VYUŽITÍ ČTYŘ PROCESORŮ VYŽADUJE KOMPLIKOVANĚJŠÍ PŘÍSTUP K PROGRAMOVÁNÍ

Programátorský oříšek

Využití čtyř procesorů v jakékoliv aplikaci vyžaduje jiný a mnohem náročnější přístup k samotnému programování. Existují dva základní přístupy k tomuto problému a ty se zaobírají právě způsobem rozdělení úkolů mezi jednotlivé procesory. První způsob si zakládá na rozdělení různých typů úkolů na jednotlivé procesory. Ve výsledku by tak jeden procesor počítal fyziku, další umělou inteligenci, zvuk nebo připravoval data pro grafickou kartu. Druhý způsob rozděluje úkoly v jiné rovině. Nezpracovává na jednotlivých jádrech různé úkoly, ale rozděluje jim menší fragmenty, jejichž vypracování by se paralelním výpočtem mělo výrazně zrychlit.

Ani jeden ze zmíněných způsobů ale není pro hry úplně vhodný. První varianta naráží na problémy synchronizace a čekání na výpočty, protože běh hry samozřejmě musí být synchronní – zvuky střelby musíme slyšet ve správný moment, stejně jako vidět její výsledek v destrukci prostředí nebo ovlivnění chování nepřátel, vše musí probíhat v konkrétním okamžiku (zatímco ostatní jádra v dané chvíli nemají žádnou práci). Celkový výkonnostní zisk tak není nikterak oslnivý a programování podobného konceptu musí být zcela jistě čisté peklo. Jemnější dělení úkolů v druhé zmíněné variantě lze pro změnu u her použít pouze ve velmi omezené míře.

Stojí to za to?

Řešení, které slibuje Valve, by mělo využívat to nejlepší z obou přístupů a navíc ve správném čase a situaci. Myšlenka to je rozhodně pěkná, ale aby navíc fungovala, musí za ní být velmi komplexní vývojové prostředí, které nebude nutit vývojáře řešit problémy dělení úkolů častěji než samotný vývoj hry. Právě tyto zvýšené náklady na čas i schopnosti lidí jsou zřejmě důvodem, proč většina současných her neumí využít ani dvě jádra a už vůbec ne čtyři – firmy se raději soustředí na hru samotnou, než na její vyladění pro nejnovější výstřelky hardwarových firem.

Jednou z dalších možností, jak zaměstnat čtyři jádra, je i používání mnoha náročných aplikací současně. Ano, skutečně byste mohli mít spuštěné dvě hry zároveň, nebo vytvářet video vysokou rychlostí, renderovat 3D scénu a navíc ještě i hrát, ale máte na to vůbec dostatek rukou a očí? Zřejmě ne a pro zamezení negativního vlivu mnoha spuštěných aplikací na pozadí pod hrou bohatě postačují dnes běžné dvoujádrové procesory. Jejich dvakrát dražší bráškové by se pouze nudili.

Masivnější využití více procesorů ve hrách tedy stojí a padá s jejich vývojem. Ten u kvalitních titulů samozřejmě probíhá léta a i u velmi moderních přístupů nelze očekávat širší rozšíření řady her podporujících (nebo i vyžadujících) čtyři jádra v blízké budoucnosti. Bezhlavou snahu o využití vícejádrových procesorů lze přirovnat k běžné situaci ze života: Vytvoření jámy o rozměrech 0,5 × 0,5 m se rozhodně nezrychlí při nasazení čtyř kopáčů, protože prostě nebudou moci současně pracovat na takto omezeném prostoru.

Model	Frekvence	L2 cache	Cena
Intel Core 2 Quad Q6600	2,4 GHz	2× 4 MB	14 000 Kč
Intel Core 2 Extreme QX6800	2,93 GHz	2× 4 MB	33 000 Kč
Athlon FX-74*	3,0 GHz	4× 2 MB	12 000 Kč

** Dvojice dvoujádrových procesorů pro speciální desku – Socket F*

PODPORA NEZNAMENÁ NUTNOST

Supreme Commander je tedy jediná reálně dostupná hra s podporou čtyř jader. Dle testů a zkušeností nutno souhlasit, že hra skutečně umožňuje se čtyřjádrovým procesorem použít hezčí nastavení s nejvyššími detaily i na vysokých rozlišeních. Důvodem však zřejmě není brutální náročnost, ale spíše nízká efektivita a slabá optimalizace. Dle záznamu využití procesoru ze správce úkolů se ukazuje, že většinu si odpracuje jedno jádro a ostatní tři se v mírném zatížení doslova „flákají". Proto se nelze vyhnout pochybnostem o reálné potřebě nejdražších procesorů pro tuto hru.

TEST: STŘET GENERACÍ (DX9 VS. DX10)

Dlouho očekávaný příchod cenově dostupné DirectX 10 karty je tady. Bude GeForce 8600 GTS stejně oblíbená jako dříve GeForce 7600 GT? Jak si vede v přímém porovnání se „zastaralou", ale cenově nejpřístupnější konkurencí od ATI – Radeonem X1950 Pro?

Gigabyte Radeon X1950 Pro 256 MB

Grafické jádro RV570 na Radeonu X1950 Pro je vyrobeno 80nm procesem, což přináší především nízkou cenu a mírně nižší spotřebu při zachování vysokého výkonu. Zajímavý je také fakt, že toto jádro obsahuje celkem 36 pixelových shader jednotek, což pocítíte především v novějších hrách.

Zalman na plný plyn

Hned na první pohled karta zaujme svým napůl měděným vějířovitým chladičem Zalman VF700, který vyniká především vysokou účinností a tím, že současně chladí i paměťové čipy. Při našich testech se jeho větráček kvůli chybějící automatické regulaci otáček točil stále naplno, což mělo za následek vyšší aerodynamický hluk i při běžné práci ve Windows. Hlučnost karty při hraní her je o poznání nižší než u Sapphire Radeonu X1950 Pro, ve 2D režimu je ale

frekvenjsme museli použít program ATI Tray Tools, v ATI Tools ani v ovladačích měnit nešly. Upozorňujeme, že při přetaktování pamětí je nutné zvedat jejich frekvenci po kroku 14 MHz efektivně.

Konec externí propojky

Na poměrně dlouhé desce grafické karty (225 mm) naleznete dva konektory, které slouží ke spojení dvou karet do

> **VYPLATÍ SE DNES KUPOVAT DIRECTX 10 GRAFIKU?**

situace opačná, přitom by úplně stačilo otáčky mírně snížit. Jejich rychlost ale nešla žádným známým programem regulovat ani monitorovat.

Teplotu jádra nebo okolí také nijak nezjistíte, my jsme se museli spolehnout na infračervený laserový teploměr. Na paměťových čipech jsme naměřili 67 °C, a to i přesto, že jsou mírně ochlazovány; zasloužily by si alespoň pasivní chladiče. Teplota vějířového chladiče se pohybovala okolo 51 °C a na zadní straně grafické karty jsme naměřili 61,4 °C při zátěži, což znamená, že chladič kartu s přehledem uchladí i po přetaktování nebo při mírně snížených otáčkách.

Grafické jádro RV570 v sobě ukrývá vysoký potenciál pro přetaktování. Nám se však kartu podařilo přetaktovat jen na 610/1 560 MHz (frekvence čipu/pamětí efektivně). Ke zvýšení těchto

režimu CrossFire. Radeon X1950 Pro již nepotřebuje pro duální chod Master kartu, naproti tomu však musí být s druhou kartou spojen dvěma můstky. ATI se tak zbavuje nevzhledné externí propojky, která jí byla často vyčítána. To má za následek, že k CrossFire systému lze připojit bez problémů čtyři monitory.

Případné rozhodování mezi touto kartou z dílny Gigabyte nebo stejnou od Sapphire není vůbec lehké. O 300 Kč dražší Gigabyte nabídne tišší chlazení, ale bez automatické regulace. Sapphire má naproti tomu rychlejší 1,2ns paměti, které přispějí k dosažení vyšších taktů. Přesto je Gigabyte Radeon X1950 Pro karta s výborným poměrem cena/výkon. Navíc při její koupi dostanete jako dárek plnou verzi hry Call of Juarez v hodnotě 400 Kč.

INFO

[produkt] grafická karta
[Cena] 4 606 Kč
[Zdroj] TS Bohemia, Brno, Ostrava
[Kontakt] 585 157 440, www.tsbohemia.cz

Připojení: Bluetooth 2.0 • grafický čip: RV570 • výrobní proces: 80 nm (TSMC) • počet tranzistorů: 330 milionů • šířka paměťové sběrnice: 256 b • velikost a typ pamětí: 256 MB DDR3 (Samsung 1,4 ns BGA) • frekvence jádra: 574 MHz • frekvence pamětí: 690 (1 380 DDR) MHz • propustnost pamětí: 44,1 GB/s • rychlost transformací: 1 160 milionů troj./s • max. fillrate (multi-texturing): 6 888 Mtx/s • počet pixel/vertex shaderů: 36/8 • textur/pixelů/Z srovnání za takt: 12/12/12 • vertex shader: 3.0 • pixel shader: 3.0 • FSAA: 2× 4× Rotated Grid 6× Sparsed MSAA, 4× 8× 12× Temporal AA, adaptivní anti-aliasing • anizotropní filtrování: 16:1 bi/trilineární + anizotropní, HQ (vysoce kvalitní) režim • RAMDAC: 2× 400 MHz s 10 b na kanál • výstupy a vstupy: 2× Dual Link DVI-I, HDTV videovýstup • sběrnice: PEG ×16 • příslušenství: D-Sub do DVI adaptér, komponentní+kompozitní+S-Video výstup, redukce 6-pin na 2× Molex, CrossFire můstek • software: – • plná hra: Call of Juarez

CENOVÁ OSA

Inno3D GeForce 8800 GTS 320MB	8 010 Kč
Asus GeForce 7950 GT 512 MB	6 558 Kč
Point Of View GeForce 8600 GTS 256 MB	**5 800 Kč**
Sapphire Radeon X1950 Pro 512 MB	5 241 Kč
Gigabyte Radeon X1950 Pro 256 MB	**4 606 Kč**
Sapphire Radeon X1950 Pro 256 MB	4 346 Kč
MSI GeForce 8600 GT 256 MB	4 035 Kč

VERDIKT

8,5
celkové hodnocení

Cena/výkon
Dva DVI-I a HDTV výstup
Podpora HDCP

Chybí regulace otáček
Aerodynamický hluk
Délka karty

Synt. výkon (8 %)	3
Herní výkon (48 %)	3,5
Funkce čipu (8 %)	4
Funkce karty (8 %)	3,5
Příslušenství (8 %)	3
Cena (20 %)	5

Antonín Trčálek, stálý spolupracovník redakce
Po narození nebylo jeho první slovo „máma", ale „BIOS"

Point Of View
GeForce 8600 GTS 256 MB

Grafický čip G84 na této kartě vychází z G80 na GeForce 8800 GTX/GTS, má tedy unifikovanou architekturu a bude osazován do karet GeForce 8600 GTS a GT. Oplývá celkem 32 stream procesory (dříve rozdělených na pixel a vertex shadery), které mají u GTS verze takt 1,45 GHz, kdežto u GT 1,19 GHz. Celková frekvence jádra a pamětí GeForce 8600 GTS je 675/2 000 MHz a GeForce 8600 GT 540/1 400 MHz. Největší brzdou výkonu ale jistě bude pouze 128b paměťová sběrnice.

Oslní novými funkcemi

Bezesporu největší předností této karty je plná podpora rozhraní DirectX 10, které majitelům Windows Vista slibuje v nových hrách další přídavek na realističnosti vykreslené scény. GeForce 8600 se stejně jako dražší 8800 může pochlubit velmi kvalitním anizotropním filtrováním a výkonným anti-aliasingem. Pro sledování budoucích chráněných HD filmů se může hodit podpora HDCP – GeForce 8600 je první grafickou kartou, která podporuje HDCP i při DualLink výstupu. Je připravena tedy i na situaci, kdy použijete velký 30" LCD panel s podporou HDCP pro přehrávání takto chráněného HD filmu.

Námi testovaná karta pochází od výrobce Point Of View, je 185 mm dlouhá a najdete na ní referenční chladič od nVidie. Ten je až do načtení grafických ovladačů ve Windows velmi hlučný, protože se jeho větráček točí na plné otáčky. Poté se již zpomalí na přijatelnou úroveň hluku, i tak o něm ale budete vědět. Regulovat jeho otáčky bohužel v žádném programu zatím nešlo. To však příliš nevadí, protože jsou nastaveny optimálně, teplota grafické jádra dosahovala při zátěži přijatelných 75 °C.

Průměrné přetakování

Při přetaktování si námi testovaná karta nevedla nijak výrazně dobře. I když se nám ji podařilo dostat z původních 675/2 000 MHz na 760/2 200 MHz, reálný výkon se zvýšil sotva o 10 %. Pokud by však šlo zvýšit napětí procesoru a pamětí, hranice přetaktování by byla úplně jinde. Rozhodnete-li se pro přetaktování, jediným nástrojem, který to umožňuje, je ATI Tool, RivaTuner si s kartou vůbec neporadil.

Ani ve spotřebě novinka od nVidie příliš neoslnila, ve 2D režimu (prostředí Windows) se dostala na úroveň Radeonu X1950 Pro a ve 3D byl její příkon pouze o 12 W nižší. Rozhodnete-li se jít s dobou a koupit si tuto kartu, zvažte ještě možnost koupě mnohem levnější GeForce 8600 GT se stejným grafickým jádrem, ale s nižšími takty. Tuto kartu lze přetaktovat téměř na úroveň výkonu GeForce 8600 GTS, ovšem nebojíte-li se přetaktovávat.

INFO

[produkt] grafická karta
[Cena] 5 800 Kč
[Zdroj] nVidia, Brno
[Kontakt] www.nVidia.com

grafický čip: G84 • výrobní proces: 80 nm (TSMC) • počet tranzistorů: 289 milionů • šířka paměťové sběrnice: 128 b • velikost a typ pamětí: 256 MB DDR3 (Samsung 1,0 ns BGA) • frekvence jádra: 675 MHz • frekvence pamětí: 1 000 (2 000 DDR) MHz • propustnost pamětí: 32,0 GB/s • frekvence shader jednotek: 1,45 GHz • max. fillrate (multi-texturing): 10 800 Mtx/s • počet pixel/vertex shaderů: 32 (unifikovaná architektura) • vertex shader: 4.0 • pixel shader: 4.0 • anti-aliasing: 2× 4× 8× 16× Rotated Grid MSAA, TrAA, 8× 16× CSAA • anizotropní filtrování: 16:1, trilineární + HQ anizotropní • výstupy a vstupy: 2× DualLink DVI-I, HDTV videovýstup • podpora HDCP: ano • sběrnice: PEG ×16

VERDIKT

- Unifikované shadery
- Rozhraní DirectX 10
- Podpora HDCP, rozměry
- Vysoká cena
- Průměrný výkon v DX9 hrách
- Průměrná spotřeba

6,2
celkové hodnocení

Synt. výkon (8 %)	3,5
Herní výkon (48 %)	3
Funkce čipu (8 %)	5
Funkce karty (8 %)	4
Příslušenství (8 %)	3
Cena (20 %)	2

VÝSLEDKY MĚŘENÍ	Point Of View GeForce 8600 GTS	Gigabyte Radeon X1950 Pro
3DMark06 (12)	5 654	5 121
3DMark05 (10)	11 790	10 473
Serious Sam 2 (16, HDR) [fps]	39,1	42,9
Oblivion (16, HDR, běžná scéna) [fps]	42,7	36,0
Oblivion (16, HDR, velmi náročná scéna) [fps]	14,1	14,5
Splinter Cell Chaos Theory (16, sm 3.0) [fps]	40,9	46,2
Company of Heroes (16) [fps]	28,3	44,1
Company of Heroes (12) [fps]	39,8	63,0
S.T.A.L.K.E.R. (12, HDR, High Quality) [fps]	55,0	43,8
S.T.A.L.K.E.R. (16, HDR, High Quality) [fps]	44,8	33,6
Tomb Raider: Legend (12) [fps]	37,7	32,0
Gothic III (12, High details) [fps]	28,3	36,7
Gothic III (16, Medium details) [fps]	50,4	53,9
F.E.A.R. (16, AAAF) [fps]	25,0	38,0
X3: Reunion (16, AAAF) [fps]	33,0	56,4
Heroes of Might and Magic V (16, AAAF) [fps]	35,3	39,7
Far Cry (16, AAAF) [fps]	45,1	73,9
HL2: Lost Coast (16, HDR, AAAF) [fps]	63,2	72,5
Quake 4 (16, AAAF, Ultra Quality) [fps]	33,4	41,0

VERDIKT

Pokud jste čekali vysoký výkon novinky GeForce 8600 GTS i ve starších DirectX 9.0 hrách, námi naměřené výsledky vás jistě zklamou. Ve všech hrách kromě Stalkera byla GeForce 8600 GTS pomalejší než její největší soupeř – Radeon X1950 Pro. V syntetických benchmarcích 3DMark05 a 06 sice byla situace opačná, ale ty nikdo nehraje.

Celkově lze o GeForce 8600 GTS říci, že zatím není pro běžného hráče žádným trhákem či výhodnou koupí. Pro hraní starších her je a bude Radeon X1950 Pro mnohem lepší volbou. Myslíte-li však do budoucna, vězte, že zanedlouho bude na trhu velké množství DirectX 10 her, které si budete moci vychutnávat pouze s DirectX 10 kartou a pod Windows Vista. Vezměte také ale do úvahy fakt, že i přes podporu DirectX 10 ani nemusí být nové hry na této kartě kvůli nízkému výkonu hratelné. Nebo mohou, ovšem za cenu vypnutí nejrůznějších efektů. Cena GeForce 8600 GTS se v současné době v závislosti na výrobci pohybuje okolo nepříliš příjemných 5 800 Kč, ale postupem času se tato částka jistě znatelně sníží. Proto není zcela od věci trpělivě počkat na odpověď od ATI.

LISTÁRNA

Vše, co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat

DOPIS MĚSÍCE:
PS2 NA VŠECHNY TY NEXT-GENY!

Zdravím Vás, přátelé z Doupěte! Zčistajasna mám čistou hlavu! A to díky novému číslu Doupěte 4/2007, které mi dnes přišlo do schránky! Nejenže je to poslední číslo z 12, na které jsem vyhrál předplatné, ale navíc mi otevřelo oči!

Tohle bylo doslova REVOLUČNÍ číslo! Ptáte se proč? Sešlo se totiž několik jednoznačných elementů najednou, které vytyčily moji budoucí cestu. Je to neuvěřitelný, ale zrovna včera jsem přemýšlel, jak se budu ubírat dál ve své herní kariéře – ze všech stran na mne útočí reklamy na hry pro konzole nové generace, nová Windows Vista a s tím související nové hry vyžadující nové grafické karty pro DirectX 10 a já nevím co ještě…

Takže by mi nezbylo nic jinýho, než velmi bolestně (respektive finančně) přeoperovat (upgradovat) moje stávající PC. Ještě teď lituju svýho známýho z práce, který si před měsícem pořídil zbrusu nový PC, aby posléze zjistil, že mu výkon grafické karty v Gothic 3 rozhodně nedostačuje.

A napadlo mě, že bych mohl vyzkoušet konzoli! Ne novej Xbox 360 ani Play 3, ale starou Playstation 2! Moje resty jsou totiž dost nehorázný! Nehrál jsem Resident Evil: Code Veronica ani Resident Evil 4, nehrál jsem Legacy of Kain: Defiance (protože každej varoval, že na PC byla zprasená kamera, což mě odradilo), nehrál jsem ani God of War, teď navíc vychází dvojka a podle recenzí to bude asi pořádnej šmelc, a nebudu se ani bavit o hrách jako Killzone nebo Black a o tom, že by rozhodně stálo za to s kámošem oprášit starou rivalitu a nenávist mezi St. Louis Blues a New York Rangers v NHL 2K6… zkrátka jsem se rozhodl, že si čekání a šetření na černou Xbox 360 Elite zpestřím takovýmhle způsobem.

Tak a je to! Už dál prostě nemůžu! Všimli jste si, že v poslední době snad každá nová hypovaná hra označená titulkem AAA vyžaduje prakticky nutnej upgrade? Já na to už prostě nemám sílu! Proč ty lidi tak blbnou? Já nepotřebuju mít při hraní absolutní grafický hody! Vždycky přece šlo hlavně o hratelnost, tak proč máme každej rok vyhazovat tisíce za novou grafárnu, abychom si zahráli nejnovější hit!

Nepotřebuju mít při survival hororu možnost rozstřelit hlavu utočící zombie víc způsoby! „Aha, teď jsem ji trefil do pravého očního důlku a kulka vyletěla ven a zaryla se do švýcarských kukacích hodin na zdi – ale kdybych ji zkusil trefit do levého oka, kulka by pravděpodobně chytla opačnou rotaci a provrtala by v kuchyni nepoužívanou vegetariánskou kuchařku zavěšenou nad sporákem." Ne, prostě to nepotřebuju a řekl jsem si DOST!

[!] Expresivně pojatá, ale v zásadě pěkná úvaha, vůči které se nedá nic namítnout. Next-gen by rozhodně neměl být o zbytečných polygonech navíc, po jejichž odečtení zůstane hra prakticky nepoznamenaná inovacemi. Next-gen by měl být o nových možnostech vyplývajících z dosud nepoznaného výkonu, které nešly realizovat na dřívějších strojích. Ale to je samozřejmě jen ideál.

Proto rozhodně není špatné čas od času zabrousit do historie, zjistit na vlastní kůži, „jestli tenkrát byly hry lepší a zajímavější", nebo nám jen nostalgie jen milosrdně ošálila smysly. A není to jen otázkou koupě staré konzole – vždyť kolik her nám uniklo i na PC!

Pro mě je nejdůležitější hratelnost! Člověk musí doslova zamáčknout slzu nostalgie, když si vzpomene na takovej titul, jako bylo třeba Diablo 2! Celý měsíce jsem vydržel koukat na dvouapůlcentimetrovýho Nekromanta pobíhajícího po obrazovce monitoru, se kterým jsem se trpělivě vracel do stejnejch míst konkrétního questu, abych si zvýšil skill, znova a znova, hnán touhou konečně smáznout ve velkým stylu Mefista v Pevnosti nenávisti! A BAVILO MĚ TO!!!

[!] Jó, kdyby tak někdo dokázal analyzovat, co přesně stálo za úspěchem Diabla, byl by boháč. Po všech těch desítkách až stovkách více či méně úspěšných klonů je jasné jediné – nikdo jiný než Blizzard nemůže Diablo překonat.

Hratelnost jako prase! A ta nirvána, když jsem po TUHÝM souboji rozklovnul Diabla! Paráda! A Playstation 2 teď pro mě v době nástupu konzolí nové generace killer tituly má! A recenze na nový God of War 2 mě v tom jenom utvrdila! Žádnej předraženej upgrade, koupím konzoli a basta!

Nicméně musím poděkovat za Serious Sama (to byl od vás fakt majstrštyk – hned jak to dopíšu, se k němu vracím) a taky vám děkuju za to, jaký jste! Přehledný a kvalitní časopis o hrách, který dokáže i ovlivnit rozhodování člověka ve vztahu ke hrám a platformám jako takovým! Díky za všechno!

Je mi fuk, jestli můj dopis zveřejníte, nebo ne, ale mám vzkaz pro šéfa Grice: Předplatím si Doupě na další rok! Nebudu přece takovej blázen, abych se připravil o tuny kvalitních informací v takovým pěkným kabátku! A pokud budete i nadále takhle agilní jako v případě Serious Sama, tak si možná i pár her na stávajícím PC přeci jen ještě zahraju…

KEEP YOUR FAITH!!!
Tom Bajer z Hradce Králové

[!] Dopis zveřejňujeme, byť pan korektor asi nebude mít velkou radost. A taky udělujeme další předplatné, nikoli jako revanš za slova chvály, ale za zajímavou úvahu a připomenutí, že nejsou všechno hry, co se next-genem třpytí. (P.S.: Taky jste dostali po přečtení Nostalgie chuť znovu ze sbírky vyhrabat CD s Theme Hospital?)

DOUPĚ

Doupě – měsíčník ze světa PC i konzolových her e-mail: **doupe@cpress.cz**

(e-mailové adresy většiny níže uvedených osob jsou tvořeny podle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, není-li uvedeno jinak)

REDAKCE
Šéfredaktor: Kamil Gric
Zástupce šéfredaktora: Jan Morkes
Stálí spolupracovníci: Michal Acler, Radek Bábíček, Martin Boček, Martin Demiger, Miroslav Jahoda, Alan Jarrar, Karel Kališ, Michael Lekovski, Ivan Lukáš, Ladislav Nosákovec, David Sláma, Michael Stern, Dušan Šimonovič, Petr Urban, Tomáš Vrána

Vedoucí tištěných médií: Vincent Belej

Korektury: Zdeněk Dan
Asistentka redakce: Gabriela Gubíková

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Art director Pavel Junk
Titulní strana Pavel Junk
Sazba Tomáš Dilhof, Veronika Chadzipolichronisová, Pavel Junk, Pavel Kynický, Miloslav Řehoř, Radek Schmidt
Marketing Zuzana Pospíšilová, Věra Foltýnová
Produkce Marcela Veselá, Eva Věteková, Diana Brabcová
Distribuce Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ
http://casopisy.cpress.cz

Předplatné pro ČR
predplatne@cpress.cz, tel.: 545 113 713
reklamace@cpress.cz, tel.: 545 113 713

Předplatné pro SR
casopisy@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

Upozornění pro předplatitele: kód předplatitele najdete vždy u doručovací adresy na folii, ve které časopis dostáváte.

ADRESA REDAKCE
Computer Press
Holandská 8, 639 00 Brno
tel.: 545 113 711, fax: +420 545 113 712

Computer Press Praha Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934

INZERCE
Produktový manažer: Richard Mařák
Computer Press Praha: Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Petra Lahvičková, Richard Mařák, Barbora Terebová

REGISTRACE ISSN 1214-9195, MK ČR E 15557
Rozšiřují Mediaprint & Kapa a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

© Computer Press, a. s.

CPRESS

ZPOVĚĎ Z HROZIVÝCH HŘÍCHŮ

Síla a čest! Podobně jako křesťan hledá útěchu u svého faráře, tak i já hledám útěchu u našeho Clan Leadera a náčelníka kmene, Kamila Grice. Moje zpověď je závažná a nevím, jestli mi náš pán odpustí. Poslední čtyři měsíce jsem nevyslovitelně hřešil. Porušil jsem nejsvatější z přikázání, a to: Doupě věrně číst budeš.

Vždy po zakoupení Doupěte jsem znuděně nainstaloval přiloženou hru, pročetl preview a maximálně si pročetl Listárnu. Pak následovalo odhození do zásuvky a spuštění hry Original War. Od této chvíle jsem až do dalšího čísla na Doupě ani nepomyslel. Zřejmě mě posedl zdařilý kybernetický, konkurencí sestrojený stroj, který má za úkol od vás odradit uctívače.

Zdařile jsem se ale nyní vzepřel a odstranil ze sebe tuto ďábelskou moc. Jako pokání jsem si od začátku do konce přečetl všechna (!!!) čísla, což mi dalo sílu k dalšímu boji proti temným silám. To ale neodčiňuje můj hřích, a proto píšu tobě, můj pane, a osobně tě prosím o odpuštění.

Každá bolest smí být krátká, máš-li odpuštění pro chudáka. Pro chudáka, který zhřešil, na Doupě se marně těšil. Dají se tyto nevyslovitelné hříchy smazat, můj pane? Přísahám, že již nedopustím, aby mé kroky sešly z cesty, a budu statečně a s hrdostí razit jméno našeho pána, do kterého vkládáme naše naděje, sny a víru. Pevně doufám, že mi bude odpuštěno a povoleno jít dál ve stopách našeho CL! Nechť Vás provází síla!

Acaruss

[!] Těžké rozhodování jsi před nás postavil, synu. Tvé hříchy byly tak těžké, že Kamil studem utekl z redakce neznámo kam. Naše zdroje hlásily, že se přechodně objevil v Bruselu (což upřímně moc nechápu, většina lidí utíká spíš do Amsterodamu). Naštěstí se po dvou týdnech rozjímání a cestování evropskými regulovanými stezkami v jarním počasí s blur efekty objevil v Marseille. Tam (díkybohu!) narazil na předváděčku nejnovější Forzy, která ho přesvědčila, že hry jsou jeho životním posláním. Proto to už nikdy nedělej! Tentokrát to dopadlo dobře, ale kdoví, co by se stalo, kdyby třeba narazil na Jacka Thompsona na jeho evropské dovolené!

LETEM SVĚTEM

Dosud jsem nepostřehl v časopise zmínku o online hře thecrims.com, a proto se ptám, zda o ní víte, nebo jestli nechystáte nějakou recenzi, protože dle mého názoru je to sice hra textová, ale online, a proto nabízí mnoho zábavy, a přeci jenom je to něco trochu jiného než klasické PC hry.

[!] Podobných online her je docela dost (zrovna teď je myslím v módě Travian), tudíž by bylo nespravedlivé věnovat se jen jedné z nich. Možná někdy v budoucnu prostřednictvím podrobnějšího článku, který celou oblast pro hráče zmapuje.

Můžu vám poslat diskmag k umístění na DVD?

[!] Určitě ano, pokud se chcete pochlubit svým dílem, hrou, časopisem nebo zajímavým screenshotem, pište a posílejte na doupe@cpress.cz. A samozřejmě nezapomínejte psát ani dopisy!

-HM-

MIKROSKOP – MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

„Generále, pošlete lučištníky!" „Promiňte, pane, ale zasáhneme své muže." „Ano, ale s nimi také ty jejich, máme dost rezerv."

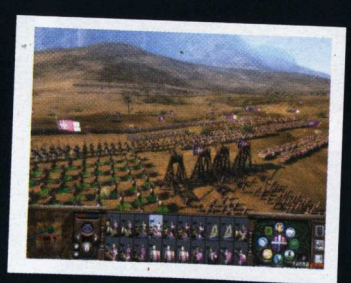
Je to tu, středověká atmosféra plná krutých bitev, statečných rytířů a povětšinou cudných panen, je tu Medieval 2: Total War. Začneme od podlahy, tedy od bitev. Ty na nás (oproti Rome: Total War) dýchnou vylepšenou grafikou a různorodostí vojáků v tisícihlavých armádách. Již nikdy více Hvězdné války a jejich útočící klony. Naproti tomu se znovu vrací ještě vylepšená umělá debilita počítače v bitvách, která nyní nabyla síly a otravnosti. Upřímně řečeno, já osobně jsem raději bitvy generoval, sice se zvýší obtížnost hry, ale aspoň neporazíte středověkou velmoc s hrstkou vojáků.

V tahové části se můžeme těšit na rozdělení na města a hrady, hra tak získává nové strategické možnosti. Z východu nám přišli kupci, jsou sice vcelku zbyteční, ale ve svých pláštících a klobouci jsou roztomilí. V městech nyní můžete zakládat cechy a získat různé výhody či speciální jednotky na svou stranu. Také přibyly krátké filmečky, sice se po čase dost opakují, ale potěší.

Obtížnost MTW2 je zvláštní, autoři jí myslí spíše agresivitu protivníků, protože na vyšší obtížnost jste celý věk (něco přes 200 tahů) nepřetržitě ve válce. Nepřítelova nabídka spojenectví má význam: „Připrav se, za chvíli umřeš, jen co zničím tady toho." Mír vám prostě nikdo nepřijme ani za zlaté prase na stříbrném podnose, odtud asi pravý význam podtitulu „Total War". To celkem zamrzí, protože mezi námi jsou i pacifisté, kterým jde o prosperitu a krásný mírumilovný stát. V tom případě doporučuji lehčí obtížnosti či raději jinou hru. Celkově vzato je AI na mapě mnohem lepší než v bitvách, i když i tam má své mouchy, hlavně nesmyslnou diplomacii, která se od minulých dílů vůbec nezlepšila.

Co říci závěrem? Ze začátku budete hrou uneseni, pak si začnete všímat chyb a v závěru se slabší povahy mohou i zhroutit a v případě choleriků to odnese nevinné PC. Ale teď vážně, MTW2 je skvělá hra, ale bohužel je prakticky stejná jako předchozí Rome. Chtělo to více novinek a méně chyb. Co takhle propracovat zásobování armád nebo více využít potenciál kupců? Fanoušci zachrochtají blahem, normální hráči si také přijdou na své, ale hnidopiši jako já budou mít pořád nějaké výtky a raději si počkají na opravné patche.

wilou



MIKROSKOP

HRY POD ČTENÁŘSKÝM DROBNOHLEDEM

Herní recenzenti nejsou všemocní. I když se mohou snažit sebevíc, stejně se může stát, že jim nějaký podstatný rys hry unikne. U recenze Maxe Payna s hrací dobou okolo 10 hodin je to neomluvitelné, v případě Football Manageru s takřka neomezenou životností, kterého musí autor za měsíc hraní (či méně) zhodnotit, se to dá pochopit. Některé vlastnosti her totiž vyplují na povrch až po šesté sezóně, sedmistém zápase nebo stém deatchmatchi.

Právě proto vznikla tato rubrika. Dáváme v ní prostor vám, čtenářům, abyste projevili svůj názor na libovolně vybranou novější hru. Recenze musí mít délku přibližně do 2 000 znaků a součástí musí být 5 obrázků (formátu JPG). Výsledkem by neměla být „obyčejná čtenářská recenze", ale shrnutí zážitků z dlouhodobějšího hraní, zkušeností z multiplayeru apod.

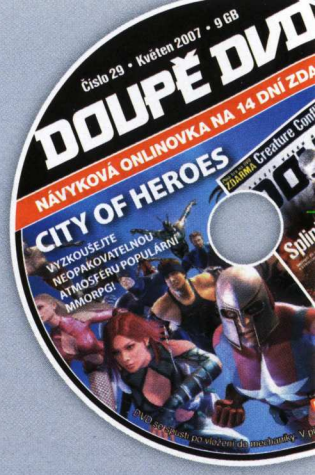
Na tomto místě se budete každý měsíc setkávat s nejlepšími mikroskopickými postřehy, jejichž autor bude odměněn nejen celoročním předplatným Doupěte, ale také (v případě obzvláště kvalitního a vytříbeného slohu) i možností podílet se na tvorbě časopisu. Na vaše příspěvky čekáme v naší schránce **mikroskop@doupe.cz.**

ZPOVÍDEJTE SE SVÉMU ŠÉFREDAKTOROVI

Všichni písalci a písatelé mohou získat doživotní předplatné Doupěte i trojici her. Postačí jim k tomu troška snahy a nejlepší dopis na téma Zpověď svému šéfredaktorovi. Představivosti se meze nekladou, a pokud vás také inspirovaly nové české reality show, víte, jakým směrem se musíte ubírat. Své dopisy posílejte na adresu redakce nebo mail **dopisy@doupe.cz**.

DOUPĚ

DOUPĚ DVD 5/07



STEEL PANTHERS
ZÁBAVA PRO OPRAVDOVÉ STRATÉGY

PLNÁ VERZE

Steel Panthers (SP) jsou hardcore tahovou strategií odehrávající se převážně v období druhé světové války, avšak k dispozici jsou taktéž scénáře z let předválečných a poválečných (což díky své rozsáhlosti znamená, že si můžete vyzkoušet množství různých typů misí). Řekl jsem strategie? Ano, nenaleznete v ní však budování základny, hromadění „peněz", ani produkci vojska. Pojmem „strategie" je myšleno opravdové taktické uvažování. Bez složitého plánování a přemýšlení, jakým způsobem dostanete protivníka na kolena, se neobejdete. To, co vídáme v dnešních pokusech o navázání na ryzí žánr RTS, nemá se strategiemi zhola nic společného. Neříkám, že ony pokusy nejsou zábavné, nicméně nedá se o nich říci, že vyžadují velitelské schopnosti.

SP jsou v tomto ohledu úplně jinou hrou, jež jde po proudu čirého taktizování a dlouhého plánování. To nejcennější, co můžete mít, není pole zeleného tiberia, nýbrž informace. Jsou klíčem k úspěchu; samozřejmě ve vhodné kombinaci s vojskem – italská tanková divize vám sice uvaří skvělé špagety, avšak v bitvě ji můžete využít maximálně k pobavení nepřítele. Garantuji vám, že jen těžko vás něco tak rozradostní jako zjištění, že vaši průzkumníci nebyli zpozorováni a objevili velké protivníkovo tankové postavení, a nic tak nebrání dotáhnout rozdělaný plán k dokonalosti. Nicméně

[KOLONA] Jsme všichni, můžeme vyrazit

[VOJSKO] Je nás mnoho

[VESNIČKA] Tomuto se říká opevnění

[CIGARETY] To by mě zajímalo, co je to za značku, že z toho je takový dým...

[POUŠŤ] Pouště vyloženě nesnášim – sem tam mina, občas nepřítel a všude písek

KOMPLETNÍ OBSAH DOUPĚ DVD 5/07

PLNÉ HRY
Steel Panthers: World At War

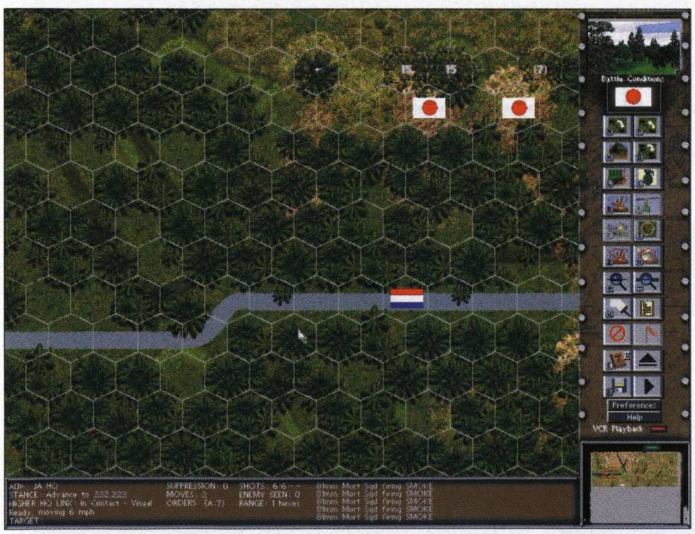
DEMOVERZE
City of Heroes – 14denní ochutnávka
Ankh: Heart of Osiris
ArmA: Combat Operations
Dawn of Magic
Rush for Berlin: Rush for Bomb
Shrek the Third
Sam & Max: Reality 2.0
The Hell in Vietnam
Theme Hospital

VIDEA
Call of Duty 4: Modern Warfare
Colin McRae: DIRT
Devil May Cry 4
Huxley
Sacred 2: Fallen Angel
Spider-Man 3
UFO: Extraterrestrials
World in Conflict

FREEHRY
Air Assault 3D
Mad Truckers
Mario in World of Unknown 2
MegaMario
Pirates: Battle for Caribbean
Sonic Action
SuperMario: Kamek the Magikoopa
Zonik 1

BONUSY
Seznam Doupěte
Dva ročníky Doupěte v PDF
ABCgames Cheater
Wincheater

[OÁZA] Na cíle se vykašlete, jedeme chlastat!



[ZELEŇ] Travička zelená, to je moje potěšení...

[ŘEKA] Že by Vltava? Co tam potom ale dělají ty kaluže?

[MĚSTO] Bitvy ve městech bývají pořádně dlouhé

i v podobné situaci se dají udělat kritické chyby. Nadšený začátečník kupříkladu nebude na nic čekat a pošle přímý útok, který však bude doslova rozstřílen na kousky ještě dříve, než se k oponentovi přiblíží. Potom už moc nadějí nezbývá. Ne, skupinka chlapců s vysílačkami skutečně nemá proti celé obrněné divizi naději.

Hra je prošpikována dobovou historickou technikou – naleznete zde prakticky všechno bojové vybavení, jež se za druhé světové války používalo, propracované do nejmenších detailů. Ostatně bez parametrů, z nichž nejdůležitější jsou takřka vždy šířka pancíře a používaná ráže, by SP ztrácely na realističnosti. Vývojáři zároveň do instalace přidávají šikovnou aplikaci, umožňující změnit prakticky jakoukoliv hodnotu ve hře, což otevírá ohromné možnosti pro modařskou komunitu. Scénářů je tolik, že běžnému hráči vystačí dokonce na několik měsíců či roků (je jich přes několik stovek!). A to jsem ještě nezmínil možnost zakoupit si od tvůrců za malý poplatek několik megakampaní (více na **www.matrixgames.com**).

Vaše první krůčky ve světě SP budou nejisté a zkoumavé. Slušelo by se říci, že nejlepším návodem jsou knihy o armádních složkách třicátých a čtyřicátých let dvacátého století a příručky vojenských taktik. Pro začátek vám ale postačí vytisknout si manuál (který má „jen" 233 stran) a společně s ním si projít všechny obsažené tutoriály. Naučíte se pár nezbytných taktik a osvojíte si poměrně složité ovládání hry.

Po prvních tazích v SP zjistíte, že vám hra vstupuje do života. Budete ji hrát doma i v práci, po síti i po e-mailu… Musíte zkrátka počítat s faktem, že hraní SP může pěkně zkomplikovat životní situaci. O povinné školní četbě si začnete myslet své, místo ní si raději otevřete knihu od Hubáčka. Taktéž počítejte s tím, že jakmile začnete okouzlovat své okolí znalostí výbavy Britského královského letectva, nestanete se příliš vyhledávaným člověkem.

Steel Panthers zkrátka nejsou obyčejnou hrou, jedná se o fenomén… nový život.

Další informace a nejrozsáhlejší CZ/SK komunitu naleznete na **www.worldatwar.eu**.

ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK
Eclipse
Garry's Mod
Leons
Minerva
Shantytown
Source Racer
Tim CoOp
HL 2 mappacky
Half-Life 2D

PATCHE
Command & Conquer 1.4
Supreme Commander 3223
The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

SCREENSHOTY
Bioshock
Death to Spies
Obscure 2
Settlers VI
Spore
Stranger

WALLPAPERY
Dark Sector
Monster Hunter 2
The Witcher

SERVIS
BSPlayer
Codecs All in One
DirectX 9.0c
Fraps
Irfan View
Quick Time Alternative
Total Commander

OVLADAČE
nVidia Forceware 97.95
nVidia Forceware 101.02
ATI Catalyst 7.3

CITY OF HEROES

Přeneste se do neustále živého Paragon City a staňte se jedním z mnoha hrdinů, kteří se zde pohybují a konají různé (dobré či zlé) skutky. Takové je lákadlo MMORPG hry City of Heroes od společnosti NCsoft a tvůrčího týmu Cryptic Studios. Hra nedávno oslavila své třetí narozeniny a při té příležitosti jsme si ji proklepli i v aktuálním Doupěti. Abyste i vy mohli otestovat tento nevšední titul a zkonfrontovat svůj názor s tím naším, přinášíme vám plnou verzi hry, s níž se můžete do světa fantaskních hrdinů vrhnout až na dlouhých 14 dní!

ARMA: COMBAT OPERATIONS

Ačkoliv jsme tu již před nějakým tím měsícem měli demoverzi hry ArmA: Armed Assault, byl by hřích ignorovat její novou verzi. Ta totiž představuje hru, která přichází na severoamerický trh pod názvem ArmA: Combat Operations. Hratelná demoverze obsahuje hned trojici singleplayerových misí situovaných do jižní části ostrova Sahrani. Vedle nich hra nabízí možnost ozkoušet tři multiplayerové módy (kooperace, capture the flag a capture the island) a nástroj zvaný Mission Wizard určený tvorbě vlastního obsahu do hry.

ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK – HALF-LIFE 2

Od jeho vydání již sice uplynula spousta času, ale stále je populární. Série Half-Life je zkrátka nesmrtelná a druhý díl je toho i přes své stáří důkazem. Právě proto jsme se jej rozhodli trochu rozebrat v aktuálním Rozšířeném zážitku a představit vám nejzajímavější modifikace, přinést pár tipů a triků do hry či savy, s nimiž se bez práce dostanete až na samotný konec hry. Všechny tyto pečlivě vybrané věci samozřejmě najdete v příslušné sekci na našem DVD.

DOUPĚ V PDF

Tak to tu ještě nebylo – v elektronické podobě vám nabízíme první dva ročníky Doupátka! Přehledně v PDF souborech si můžete listovat každým číslem Doupěte, které vyšlo v prvních dvou letech časopisu. Ideální dárek pro ty, jimž některé z našich čísel uniklo, nebo pro nostalgiky, kteří se chtějí seznámit s dřevními začátky Doupěte a srovnat, nakolik se jeho úroveň oproti prvním číslům zlepšila.

TRAILER MĚSÍCE

Stejně jako minule jsme na tomto místě nemohli představit nic jiného než Grand Theft Auto 4, tentokrát je podobnou sázkou na jistotu čtvrtý díl výtečné válečné série Call of Duty, který ponese podtitul Modern Warfare. Pojďme se na něj trochu podívat!

OPRAVÁRENSKÝ KOUTEK

Chová se vaše oblíbená hra nějak podivně? Je možné, že obsahuje některou z dříve neopravených chyb či nedodělků. Pak právě pro vás je tu výběr aktuálních patchů, které by měly všechny nejčastější problémy vyřešit.

Vývojáři z Electronic Arts se činí – co měsíc, to nějaká záplata na nedávno vydanou hru **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**. Poslední patch nese číslo 1.4 a opravuje především problémy s videem na některých počítačích s Windows XP. Vedle toho také řeší padání hry v multiplayeru. +++ Další z mnoha oprav se dočkal také jiný strategický hit, **Supreme Commander** z dílen Gas Powered Games. Vývojáři nás počastovali updatem s číslem 3223. Ten řeší především věci směřující k vybalancování hratelnosti. +++ Ačkoliv není venku ani měsíc, již teď tu máme první patch, resp. jeho beta verzi. Konkrétně mluvíme o datadisku **Shivering Isles** k vynikajícímu RPG The Elder Scrolls IV: Oblivion. Ten opravuje několik technických nedostatků a především pak lehce pozměňuje hratelnost.

[1] Druhá světová už netáhne, v módě jsou moderní boje

[2] Ve dne i v noci se musíte vydat do akce

[3] Být připraveni chránit svou vlast

[4] Teroristi číhají všude, kam se podíváte

[5] A občas je třeba si vzít na pomoc těžkou techniku

DEMOVERZE

ANKH: HEART OF OSIRIS

Původem německá adventura Ankh byla jedním z příjemných překvapení minulého roku. Na její události navázal datadisk s názvem Ankh: Heart of Osiris, jehož anglickou demoverzi si nyní můžete na vlastní klávesnici otestovat. V jádru jde o klasickou adventuru ze staré školy, která je zasazena do pohádkového prostředí Egypta v době daleko před Kristem. Hra kromě pěkného příběhu zaujme povedenou grafikou, množstvím logických problémů a hlavně průměrnou obtížností, díky čemuž je přístupná jak začátečníkům, tak ostřílenýmadventuristům. Demoverze nabízí možnost vyzkoušet malou část hry v kůži ženské hrdiny jménem Thara.

DAWN OF MAGIC

Jestliže si potrpíte na pořádná fantasy RPG, na nic nečekejte a zkuste si demoverzi hry Dawn of Magic. Její poutavý příběh vypráví o jedné z bájných bytostí jménem Modo, která byla za své kruté činy zbavena nesmrtelnosti a poslána na Zem jako obyčejný člověk. To se jí ale nelíbí, proto se snaží získat svou sílu zpět. Hráč jí v tom pak bude muset zabránit, nebo se naopak přidat na její stranu. Vše závisí jen na tom, jak se bude ve hře chovat k okolnímu prostředí. Demoverze vám ukáže celou polovinu prvního z pěti aktů, což podle autorů obnáší nějakých 5–10 hodin hraní! Vybrat si tu můžete jednu ze čtyř hratelných postav patřící do některé z 12 magických škol. Ozkoušet ve hře můžete kromě singleplayeru i multiplayer.

RUSH FOR BERLIN: RUSH FOR BOMB

Rush for the Bomb je datadisk k německé strategii Rush for Berlin vydané v druhé polovině minulého roku. Ten rozšiřuje původní hru o nové kampaně, spoustu bojových možností a nabídne zcela nové a neokoukané lokace, na kterých budete vést své bojové akce. Příznivci militaristických her typu Blitzkrieg dozajista budou chrochtat blahem. Ostatně zkuste si hru i vy, třeba se vám zalíbí. K dispozici tu máte její demoverzi, která dává možnost osahat si všechny zmíněné novinky prostřednictvím páté mise z německé části kampaně.

SHREK THE THIRD

Představovat někomu známého zlobra Shreka by asi bylo nošením dříví do lesa. Snad každý se s tímto zeleným nemotorou se srdcem na pravém místě už někdy setkal a mnozí již někdy hráli některou z her, v níž se Shrek objevil coby hlavní hrdina. Na plátna kin pomalu míří jeho třetí díl, tudíž ani naše monitory nezůstanou ušetřeny jeho neustálých vtipů a narážek. Zda bude hra stát skutečně za to nebo se jen poveze na vlně filmu, vám pomůže odhalit následující demoverze, v níž se můžete vžít jak do role samotného Shreka, tak i Kocoura v botách a spolu s nimi se pokusit porazit piráty, kteří ukradli Shrekovu loď. Hodně štěstí, snad se vám to povede!

SAM & MAX EPISODE 5 REALITY 2.0

Všechno spěje do velkého finále. Že nevíte, o čem je řeč? No přeci o sérii Sam & Max, jejímiž díly nás její autoři zásobovali pěkně v měsíčních intervalech. Nyní před námi leží předposlední díl z první série, který nese název Sam & Max Episode 5 – Reality 2.0. V něm se naše dvojice zvířecích detektivů bude potýkat se zločinem spáchaným ve virtuální realitě, jehož obětí budou nevinní hráči počítačových her. Virtuální realita totiž vezme jejich mysli coby rukojmí a bude odmítat pustit je zpátky do reálného světa. Jak to celé dopadne, zjistíte po zahrání této neskutečně humorné adventury.

NOSTALGIE: THEME HOSPITAL

Po Falloutu minulý měsíc tu i tentokrát máme něco pro nostalgiky. V rámci stejnojmenné rubriky o pár stránek zpět vám tento měsíc servírujeme výbornou humornou strategii z dílen legendárního Bullfrogu, která se jmenuje Theme Hospital. V ní se vžijete do role manažera nemocnice a vaším úkolem ji bude nejenom postavit a vybavit, ale i řídit, což znamená najímat doktory, starat se o pacienty a vůbec o její bezproblémový chod. Rozhodně doporučujeme vyzkoušet, i po těch letech je to skvělá zábava, která vás naprosto pohltí.

WALLPAPERY SE ZAKLÍNAČEM

V minulém čísle dominoval naší obálce, tentokrát okupuje naše DVD. Řeč je v tomto případě o bělovlasém zaklínači Geraltovi, který bude hrdinou stejnojmenného polského RPG na motivy knih Andrzeje Sapkowského. Tentokrát vám totiž nabízíme hned tři povedená pozadí na plochu vašeho počítače s tématikou ze Zaklínače. Snad se vám budou líbit.

Ministerstvo vnitra se distancuje:
Pankrác není zaměstnancem Policie ČR

PARTICIPANTS at the Comenius seminar

ČERVNOVÉ
MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ
DOUPĚ
VYCHÁZÍ
13. ČERVNA

Příště: plná hra POLDA 4
skvělá česká adventura jedině v Doupěti!
v hlavních rolích:
Oldřich Kaiser, Jiří Lábus a Luděk Sobota

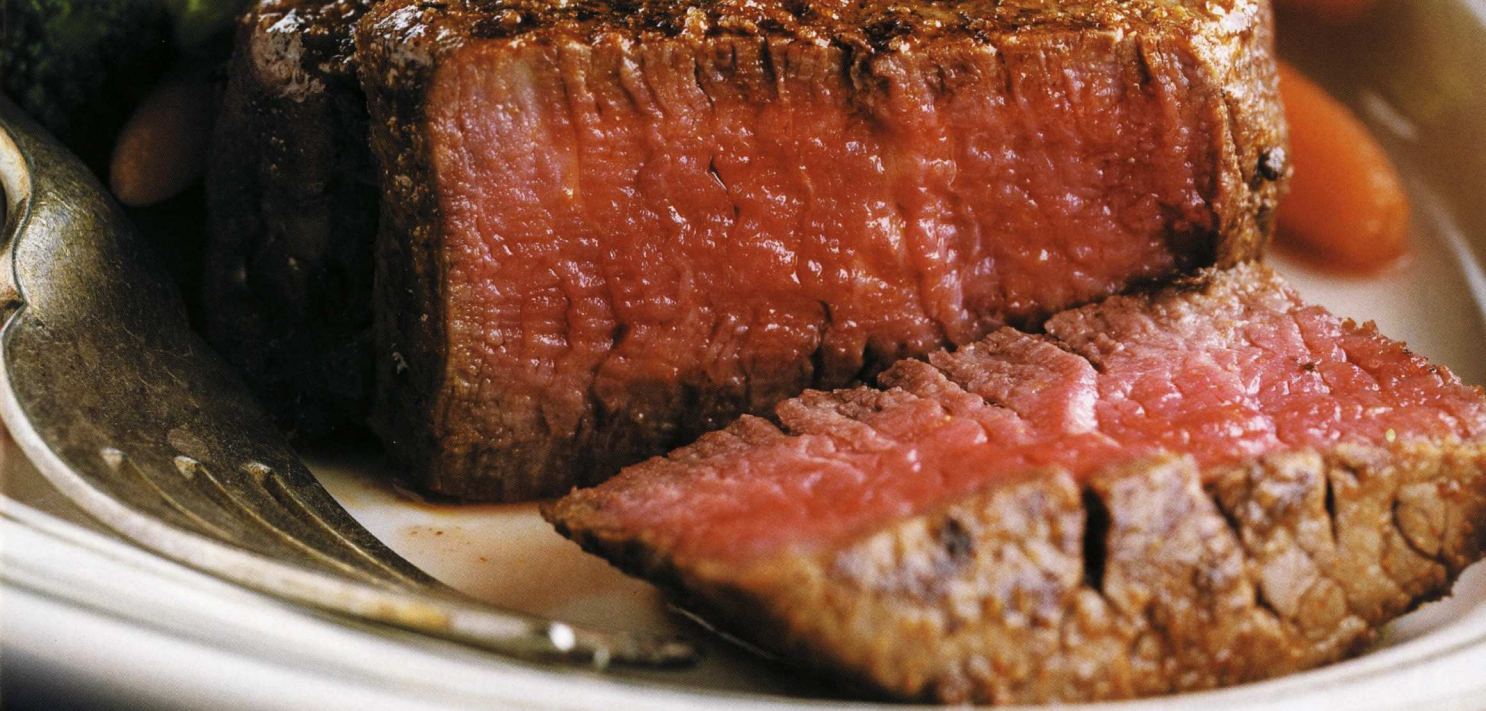
SEZNAM INZERENTŮ

Agentura LAURUS 67
Axima 27
CD Projekt ..... 4. obálka
Cenega Czech ..... 3. obálka
Computer Press 8, 9, 45, 46, 87, 103
Expres Stores 13
Impact Computers 33
Intecomp 5
Pražská vydavatelská 81
Progamers ..... 3. obálka
US Action 35, 57
Vltava Stores 51

Veškerá autorská práva k časopisu Doupě vykonává vydavatel. Jakékoli užití časopisu nebo jeho části, zejména šíření jeho rozmnožením, přepracování, přetisk, překlad, zařazení do jiného díla, ať již v tištěné nebo elektronické podobě, je bez souhlasu vydavatele zakázáno. Za obsah jednotlivých příspěvků odpovídají jejich autoři. Redakci nevyžádané nabídnuté příspěvky se nevracejí. Právní režim vydání nabídnutých autorských děl se řídí autorským zákonem v platném znění a dalšími navazujícími právními předpisy. Zasláním příspěvku uděluje autor souhlas s jeho krácením a nezbytnými redakčními úpravami a pro případ vydání díla uděluje vydavateli svolení vydat jej v tištěné podobě v časopisu Doupě, jakož i v jeho elektronické podobě na webu, popřípadě na CD či v dalších periodických i neperiodických publikacích vydavatelství Computer Press, a. s., a to i opakovaně, stejně jako zařazení do monitoringu vybraných distributorů dat, a zároveň tím vyjadřuje souhlas s tím, že po dobu 5 let ode dne uveřejnění příspěvku není oprávněn jej vydat bez předchozího souhlasu vydavatele. Zasláním příspěvku současně autor vyjadřuje souhlas s tím, aby vydavatel tato oprávnění zcela nebo zčásti poskytl třetí osobě. Autorská odměna zahrnuje odměnu za všechna případná uveřejnění díla a bude uhrazena v měsíci následujícím po měsíci uveřejnění díla ve výši dle ceníku vydavatele, do kterého je možné nahlédnout v redakci vydavatele.

Váš aktivační kód pro trial verzi City of Heroes

J827-V62A-8036-9BAC-R2XK



Servírujeme vám

každých 14 dní pořádnou porci informací

Předplat'te si Computer!

Computer s DVD

za **1199 Kč** (1 850 Sk)

ušetříte **600 Kč**

Získáte 22 čísel časopisu + 12 DVD + 10 CD

Computer s CD

za **990 Kč** (1 600 Sk)

ušetříte **350 Kč**

Získáte 22 čísel časopisu + 22 CD

Jak předplatné získat?

Na internetu: Na adrese **casopisy.cpress.cz** klepněte na odkaz Computer – předplatné. Nyní můžete pohodlně a bezpečně platit i vaší platební kartou!

Textovou zprávou SMS: Pošlete SMS na telefonní číslo 724 321 000, přidejte své jméno, příjmení a adresu. SMS pište prosím bez háčků, čárek a mezer.
Pro verzi s DVD pošlete SMS ve tvaru **CMDVD!,Jan,Cerny,Modra 14,11000,Praha**
Pro verzi s CD pošlete SMS ve tvaru **CMCD!,Jan,Cerny,Modra 14,11000,Praha**

E-mailem: Pošlete objednávku na e-mailovou adresu **predplatne@cpress.cz**.

Faxem: Pošlete objednávku na telefonní číslo **545 113 712**.

Telefonicky: Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Press **545 113 713**.

Výše uvedené způsoby platí pro ČR, informace o předplatném v SR získáte na: casopisy@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

nová eXtra Klasika počítačových her

Doporučená cena **199 Kč**

PŘIČICHNĚTE KE KVALITÁM NEJÚSPĚŠNĚJŠÍ SÉRIE POČÍTAČOVÝCH HER NA TRHU.
KDEJAKÝ PES UŽ DNES VÍ, ŽE POUZE NOVÁ EXTRA KLASIKA

- **A) je v prodeji za bezkonkurenční cenu 199,- Kč!** ✔
- **B) obsahuje pouze hry v profesionální české verzi!** ✔
- **C) je pravidelně a dlouhodobě aktualizována!** ✔
- **D) obsahuje pouze ty nejlepší hry, které prostě musíte mít!** ✔

POZOR! JEDINEČNÁ AKCE PRO SBĚRATELE PC HER!

POKUD SI V DOBĚ OD 26. DUBNA DO 26. ČERVNA KOUPÍTE LIBOVOLNOU Z TĚCHTO NOVÝCH NXK HER...

*

... MŮŽETE IHNED VYHRÁT JEDNU ZE STOVEK DALŠÍCH SKVĚLÝCH HER A JEŠTĚ DOSTANETE TAPETU WORLD OF WARCRAFT PRO SVŮJ MOBIL!

* datum vydání těchto her se může změnit

Svět počítačů

CDPROJEKT

SECTOR ONLINE ENTERTAINMENT http://www.sector.sk

Více informací a pravidla akce naleznete na www.cdprojekt.cz/nxk

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT